JAARGANG 6 JANUARI 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

SUPER DIK FEESTNUMMER 50X POWER UNLIMITED

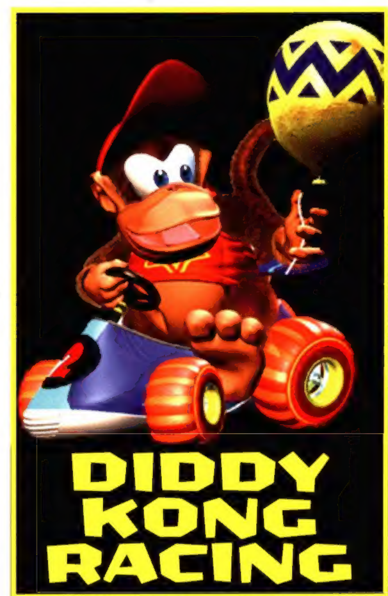
RIVEN
THE REAP
DUKE NUKEM 3D
TOP GEAR RALLY
F1 POLE POSITION
BOMBERMAN 64
FELLONY
I-WAR
F22
SONIC R
MONOPOLY
LOST WORLD
NUCLEAR STRIKE
3D ULTRA PINBALL
RED ALERT
SPAWN
NHL '98
DREAMS
ZORK
TUROK

PROFCHECK
BRIDGET & ISABELLE VAN TMF DOEN LARA CROFT

FOTOSTRIP
POWER REDACTIE SLAAT DOOR

ENQUETE
KIES DE BESTE GAMES VAN 1997

BEL & WIN
VOOR ƒ 25.000 AAN GRATIS GAME GOODIES



RISK
EP&PP
MAGESLAYER
MOTO RACER

LARA NAAR DE TOP

TOMB RAIDER 2

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

TOMB RAIDER II
I'M BACK!
www.tombraider.com

PlayStation

PC SPEL

CORE

MAIN-FRAME™
バカヤロウ
2000
3000
VIDEO-GAME

Dit nummer

TOMB RAIDER 2 24

De babe met ballen is back in business! Skate bekeek de PSX versie en Jan testte Lara op de PC. En wat blijkt? Ze zijn het helemaal met elkaar eens: Tomb is the bomb!

PROFCHECK 26

PU's starreporter is nog steeds niet helemaal de oude. Met Lara Croft onder z'n arm bezocht hij twee andere echte babes: Bridget & Isabelle van The Music Factory. Onze Jan kreeg het er warm van.

MONKEY ISLAND 3 28

Dronken piraten, houten poten, apen, rum, kanonskogels, sabels, woeste zeeën, driemasters en heel veel melige humor. Met andere woorden: Guybrush is terug, met een juweeltje van een adventure.

SONIC R 30

Sommigen zaten te snakken naar een nieuw Sonic avontuur maar Bjørn heeft 't wel gehad met het blauwe stekelbeest. Toch kon ook hij niet ontkennen dat Sonic R erg goed in elkaar zit.

QUEEN, THE EYE 35

Een actie adventure vol spanning en sensatie waarin de muziek van Queen een belangrijke rol speelt. En Freddy zag dat het goed was.

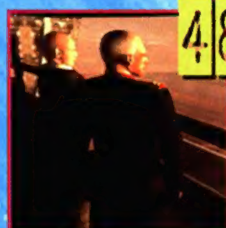
RIVEN 36

De langverwachte opvolger van Myst stelt niet teleur. Een traktatie voor iedere adventure liefhebber.

DIDDY KONG RACING 40

Twee jaar is er gewerkt aan Diddy Kong Racing en dat is te merken ook. Deze perfecte mix tussen race en adventure haalt het uiterste uit de mogelijkheden van de N64.

I-WAR 48



I-War is een space/flight/combat sim met een origineel uitgangspunt, gelardeerd met vette actie, gegarneerd met schitterende graphics en bovendien erg lang houdbaar. Eet smakelijk!

ZORK, GRAND INQUISITOR 56

Heden en verleden uit de rijke Zork traditie komen samen in Zork GI. Een adventure met fraaie graphics en veel humor.

POWER ENQUETE 97 63

Voor het derde jaar in successie presenteren we de grote PU-Enquête. Vul 'm in en vertel ons welk spel 'Game van het Jaar 97' moet worden.

PU'S FOTO-STRIP 66

Normaal gesproken wordt deze inhoudspagina gemaakt als alle pagina's klaar zijn maar Andreas en Kees hadden de fotostrip, ter ere van ons 50e nummer, nog niet af toen dit verhaaltje geschreven werd. We zijn dan ook reuze benieuwd wat ze ervan gebrouwen hebben.

F1 RACING SIMULATION 70

Volgens onze nieuwe tester J.J. (die overigens zeer veel game ervaring heeft) is deze race-sim de beste die er ooit voor de PC gemaakt is.

F22, AIR DOMINANCE FIGHTER 72

De makers van EF2000 hebben zichzelf overtroffen met een flight/combat sim die z'n gelijke niet kent. Alleen geschikt voor ervaren piloten met zware PC's.

FROGGER 93

Bejaarde gamers hebben goede herinneringen aan Frogger op de Atari VCS. Deze klassieker heeft een prachtige sprong gemaakt en is nu ook een must voor de huidige generatie gamers.

TREASURES OF THE DEEP 101

De beste manier om TOTH te omschrijven is als Tomb Raider onder water en dat is dus een groot compliment.

C&C RED ALERT 120

Eindelijk kunnen ook de console bezitters veroveren, vermoorden en vermorzelen vanuit hun luie stoel. Een spel dat volgens Andreas niet mag ontbreken in je collectie.

inhoud

PC CD-ROM

Tomb Raider 2	25
Monkey Island 3	28
Queen, The Eye	35
Riven	36
I-War	48
Nuclear Strike	54
Zork, Grand Inquisitor	56
NHL 98	65
F1 Racing Simulation	70
F22	72
3D Ultra Pinball	74
AHX-1	77
Star Trek, Captain's Chair	81
Speedboat Attack	84
Postal	87
Dreams To Reality	94
Pax Imperia	99
Turok, Dinosaur Hunter	104
The Reap	109
Imperialism	110
Search & Rescue	116
Deadlock 2	123
Jack Niclaus 5	123
Bucanneer	123

PLAYSTATION

Tomb Raider 2	24
Spawn	44
Grand Theft Auto	47
Tennis Arena	52
WCW VS The World	58
Broken Helix	59
NHL 98	65
Devil's Deception	80
Shadow Master	88
Frogger	93
Treasures Of The Deep	101
Monopoly	103
Risk	103
Felony	106
Madden 98	113
MediEvil	114
Moto Racer	117
Steel Reign	119
C&C Red Alert	120
PGA Tour 98	123

SATURN

Sonic R	30
The Lost World	32
Duke Nukem 3D	50
Sega Touringcar Championship	51

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing	40
F1 Pole Position 64	42
Chameleon Twist	43
Topgear Rally	53
Bomberman 64	78

GAME BOY

Donkey Kong Land 3	60

RUBRIEKEN

50 x PU, Mortal Marcel	6
Yo! Post	7
Nieuws	8
TechTalk	11
De redactie	13
Power Top 10	14
In de arcade	15
Bel & Win!	18
Screenshots	20
Profcheck	26
Made In Holland	39
Power Enquête 97	63
50 x PU, Power Fotostrip	66
PowerWeb Update	68
PowerPlay	96
Eeuwig Leven	124
Power Sales	134
De Qwifz	138

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

50 Special x POWER UNLIMITED

MOGEN WIJ EVEN VOORSTELLEN:

MORTAL MARCEL

Hij wordt gehaat en bemind. Hij wordt getrakteerd op scheldbrieven en liefdesverklaringen en hij staat altijd klaar met ongezouten kritiek op zijn lievelings-spellenblad. Als er iemand is die de afgelopen vijftig nummers de Yo! Post-rubriek van Power Unlimited heeft gedomineerd, dan is het Mortal Marcel wel!

Voor veel PU-lezers is Marcel Beeks niet meer dan een onzichtbare schim, een irritante of zeer lachwekkende plaaggeest in de Power-pagina's.
De trouwste PU-fans weten echter dat ons favoriete 'boertje' uit Groningen in een ver verleden zelfs een keer met foto en al in het blad is verschenen. Om ook de jongste lezers met Marcel kennis te laten maken èn om hem na vijftig nummers eens goed in het zonnetje te zetten, hebben wij 'm kort geleden gebeld met de vraag wie er nu eigenlijk schuilgaat achter good old Mortal Marcel Beeks.

LEEFTIJD: 19 jaar.
WOONPLAATS: Groningen, natuurlijk!
SCHOOL: Ik zit in het examenjaar van de HAVO.
LEEST POWER UNLIMITED SINDS: Nummer 1 (Tot onze grote schrik kwamen we tot de ontdekking dat Marcel geen abonnee is. Daar hebben we natuurlijk snel verandering in gebracht).
FAVORIETE SPEL ALLERTIJDEN: Dan moet ik kiezen tussen Soul Blade en Tomb Raider.
GEEN MORTAL KOMBAT? Nou, deel vier misschien dan. Maar daar moeten we nog even op wachten.
FAVORIETE SPELCOMPUTER: De PlayStation. Ik ben wel erg benieuwd hoe het spelaanbod voor de N64 zich ontwikkeld! GoldenEye vond ik erg goed!
LAATST GEKOCHTE SPEL: Final Fantasy 7, wel geinig hoor.
BEN JE TROTS OP JE POWER-ROEM? Ik vind het wel grappig, soms voel ik mij echt vereerd door al die ingezonden brieven, al die fans. Scheldbrieven? Ach, daar doe ik niet moeilijk over. Ieder zijn eigen mening.
WAT WIL JE LATER WORDEN ALS JE GROOT BENT?
Ik denk aan journalistiek, vooral fotojournalistiek lijkt me erg interessant. Iets met games zou niet gek zijn, hebben jullie een baan voor mij?
WIL JE NOG IETS MEEDELEN AAN VOLK EN VADERLAND?
Enkele jaren geleden kreeg het Nederlands koninkrijk er een gamesblad bij; de Power Unlimited! Sinds het begin ben ik, Marcel Beeks, erbij geweest. Ik heb door de jaren heen vele veranderingen meegemaakt, zoals de veel geprezen dood van de Powerkid (die maffe blauwe dwaas).
Ik en vele anderen hebben PU zien uitgroeien van een hoopje gerecycled WC-papier tot wat je nu in de winkels ziet liggen. Vaak heb ik brieven gestuurd en heb daarop ook de nodige reacties gekregen, veel goed, veel slecht. (Dank u voor uw reacties).
Ondanks de vele veranderingen zijn er ook enkele dingen gelijk gebleven. Neem Bjørn, deze man is niet weg te krijgen! (Bij deze groet ik u!)
Ik wil tot slot nog even zeggen dat ik erg content (blij, voor de leken onder ons) ben over de vorderingen van jullie blad. Ik feliciteer jullie met het vijftigste nummer en wens jullie veel succes met de volgende vijftig.
Later!

MORTAL MARCEL

PS: Voor de fans nog even dit: 'Plaats deze brief, anders kom ik even langs met een knokploeg!'

WELKE 3D-KAART?
Ik wil effe wat vragen. Komen er volgend jaar echt zoveel spellen voor 3Dfx kaarten? Als dat zo is, welke kaart moet ik dan aanschaffen? Moet ik er nú een nemen of komen er volgende maand betere en goedkopere kaarten uit? Help, want ik zit er over te denken om een Maxi 3D kaart aan te schaffen, want die is een stuk goedkoper dan zo'n Monster 3D kaart. Of is die Monster veel beter?
Jetse 'Jetski' en Ingmar 'Ingster' de Vries, Almere.

MONSTER OF VIPER?
Ik heb mij voorgenomen om een betere videokaart te kopen. Ik twijfel tussen de Diamond Viper V330 of de Diamond Monster 3D. Mijn vraag is of de Diamond Viper V330 ook 3Dfx ondersteunt, want er zijn en er komen nogal veel spellen uit voor 3Dfx?
Lex Flohr, Den Bosch

Beste Lex, Jetski en Ingster, jullie gebeden worden verhoord want verderop in deze Power Unlimited besteedt PowerPlay ruim aandacht aan vijf populaire 3D-kaarten: Diamond Monster 3D, Miro HiScore 3D, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx, Matrox m3D en Creative Graphics Blaster Exxtreme. Wedden dat daar vast wel eentje tussen zit die de moeite waard is?

YAK!
Ik wil even reageren op de brief van Igor 'The Gamemaster' Armellini uit de Power Unlimited van oktober. Igor vindt dat er in de PU doolhoven en puzzeltjes moesten komen. Yak! Mijn zusje (7) heeft op school bladen zoals Taptoe en Okki waarin ook puzzels staan en misschien vindt Igor de verhaaltjes die erin staan ook wel leuk. Is dit niet genoeg, dan kan je altijd naar de dichtstbijzijnde boekhandel om een Denksport puzzelboekjes te kopen! Thank God for creating this magazine.
Ralph 'The Genius' Sandelowsky, Eemnes.

Moeten we Mr. Big nu bedanken voor Denksport of Power Unlimited?

FOUT IN MAG-FAVO
Ik kwam op een zaterdag thuis van een harde werkdag. Eenmaal binnen struikel ik over de hond en maak een snoekduik in de posthoop, waaronder, tot mijn genoegen het novembernummer (in de hondekwijl gesmoord) van Power Unlimited. Ik gris hem van de grond, wapper de kwijl eraf en jump op de bank om hem te bestuderen. Ik sla hem open en eeeeeeek! Dood en verderf! Een fout in mijn mag-favo!
Wat benne 't geval: Bij de reclame van de Nieuwe Duke voor N64 blijkt deze niet voor de N64 te zijn. In de pic troont King Duke his Royal Ass op een Sony PlayStation. (It's good to be the king!) En daarbij blijkt de telling der bladzijden ook zo smooth te zijn als de pukkelige reet van pa! Dus heren en mede-'dames' plaatjes-schikkers en bladzij-trekkers, voortaan opletten, want het crisis-centrum van Amstelveen is ver van m'n huis en ik mag m'n PlayStation niet meenemen (huisdieren zijn niet toegestaan).
Sandy 'The werewolf' Sprengers, Amstelveen.

Is het je niet opgevallen dat de N64 Duke die PlayStation aan flarden schiet? Wij bij Power Unlimited kunnen daar wel om lachen, hopelijk hebben ze in Amstelveen ook gevoel voor Duke-humor.

QUAKETONIG
Ik wil graag reageren op die sufferd uit Oldenzaal. Waar slaat je naam eigenlijk op? Quake eentonig? Dan zou ik nog maar eens goed alle mogelijkheden bekijken. Bijvoorbeeld multiplayer: Internet, DeathMatch (DM), Capture the Flag (CTF), TeamFortress (TF), Clans, Quakeworld en nog een hele zooi aanpassingen. Quake is forever! Duke Nukem is cool, maar alweer vet verouderd. Duke Nukem is melig, maar van dezelfde grapjes word je vanzelf erg ziek. Vóór Quake was ik ook Duke-freak, maar toen Quake uitkwam en de eerste clan's ontstonden, was ik verkocht! Quakers over de hele wereld; unite!
The-Badman, Hoofddorp.
Beyerman@globalxs.nl

Met Quake 2 en Duke Nukem Forever in de planning zal de strijd tussen beide 'clans' nog lang niet zijn afgelopen. Dat wordt weer een woeste winter!

TOFFE UREN MET SEGA
Om te beginnen, jullie hebben een ongelooflijk tof blad. Maar het is niet alleen maar om jullie blad te prijzen dat ik jullie schrijf. Ik zit met iets, net als andere Sega Saturn bezitters denk ik. Bij ons in Belgie is Saturn erg populair, maar ik hoorde dat veel winkels de Sega Saturn spellen niet meer willen opnemen. De reden hiervoor zou zijn dat er geen spelontwerpers zijn die spellen willen produceren voor de Saturn. Zelfs Tomb Raider 2 zou niet meer op de Saturn uitkomen. Ik zou het echt jammer vinden als men met de Saturn stopt. Het is misschien geen topconsole maar toch beleef ik telkens toffe uren met m'n beestje.
Glenn de Backer, Meulebeke (België).

Voorlopig is Sega nog niet gestopt met het uitbrengen van Saturn-titels (zie de reviews in deze Power Unlimited). Bovendien worden de geruchten omtrent de Saturn 2 steeds sterker. Kortom, al hebben ze het nu erg moeilijk, pas 1998 wordt het jaar van de Sega-waarheid. Voor de betere Saturn-titels zul je dus extra goed moeten zoeken (naar de betere importshops, bijvoorbeeld).

VET ASO
'Tweehonderd piek voor een N64-spel is zwaar overdreven. De verkoopprijs zal eerder tussen de ƒ125,- en ƒ150,- liggen.' Ik denk terug aan de woorden uit de Power Unlimited van januari 1997. Nou bedankt beste PU voor dit geweldige advies. Kijk in de winkel en zie de prijs van N64-spellen. De prijzen van de meeste spellen zijn 219 gulden. Dit vind ik dus effe vet aso want dit is toch niet een normale prijs? Ik hoop dat dit snel gaat veranderen want dit is natuurlijk vette shit. Ik ben overigens heel tevreden over de prestaties van de computer maar ik vind het alleen heel zonde van die prijzen.
Job Witteman, Voorhout

Ja, ja, hoe konden wij nu weten dat de hoge produktiekosten van de N64-cartridges, de vette royalties voor Nintendo en de marges voor de winkeliers ertoe zou leiden dat de prijs van de gemiddelde N64-game tot boven de 200 gulden werd opgeschroefd? Net als alle fans van de N64-console hopen ook wij natuurlijk dat hier gauw een einde aan komt en dat de prijzen zakken naar een fatsoenlijk niveau.

Actie-adventure van de auteur van Blade Runner

UBIK

Volgend jaar moet het actiespel Ubik op de markt komen. Ubik is al in boekvorm verkrijgbaar en geschreven door niemand minder dan Philip K. Dick. 'Who the hell is Dick', zul je misschien denken. Wel, deze Dick is tevens de auteur van onder andere Blade Runner en Total Recall.

ACTIE-STRATEGIE-ADVENTURE

Net als in Blade Runner speelt Ubik in het jaar 2019: een wereld vol criminele syndicaten, kolonies in de ruimte en een voortslepende strijd tegen industriële spionage. Grote bedrijven als boeven dus, die zich bedienen van zwaar bewapende bendes. De vroege bèta versie die ik onder ogen kreeg, gaf al een aardig beeld van Ubik, een beeld dat zeker niet tegenviel.
Als special team dien je op onderzoek uit te gaan en de diverse criminele organisaties op te rollen. Bijzonder daarbij is dat je manschappen ook over psychische krachten beschikken die in het heetst van de strijd meer dan nodig zijn. Het spel laat zich omschrijven als 80% actie-strategie en 20% adventure. Vanuit de derde persoon loop je door diverse gangen en gebouwen, waar je het een en ander kunt onderzoeken en vooral menig vuurgevecht tegen gangs moet leveren. Diverse wapens alsmede je psychische krachten (zestig verschillende in totaal) helpen je hierbij.

CAMERA

Het spel doet een beetje denken aan het derde deel van Flashback met dien verstande dat de irritante camerastandpunten achterwege blijven. Sterker, je kunt tijdens het spel zelf een van de twintig cameraposities bepalen. De zes levels die de bèta versie bezat, zagen er gelikt en gevarieerd uit. De definitieve versie zal maar liefst dertig uitgebreide levels bevatten. Een even uitgebreide review volgt spoedig.

JAN

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Wat kun je (onder zwaar voorbehoud) verwachten in de februari-editie van Power Unlimited? World Footbal '98 (PC), Men In Black (PC), Wing Commander Prophecy (PC), Pilgrim (PC), Armoured Fist 2 (PC), Red Asphalt (PSX), Quake (Saturn), Enemy Zero (Saturn), Steel Panthers III (PC), Ark Of Time (PSX), Explosive Racing (PSX), Streets Of Sim City (PC), Andretti Racing (PC), Combat Chess (PC), Mayday (PC) en nog veel, veel meer. Het februarinummer van Power Unlimited ligt vanaf 23 januari in de winkels.

UITSLAG CREATIVE LABS/BOMICO WEDSTRIJD

In het oktobernummer van Power Unlimited hadden we een aantal fraaie prijzen om weg te geven in onze Bomico/Creative Labs-wedstrijd. Welnu, de gelukkige winnaars (uit de ruim zevenhonderd(!) inzendingen) zijn: Bjorn Simons (Creative Labs Sounblaster AWE 64 en 3D Blaster PCI), Andres Lamont, Susan ter Pelle, Kris van Genechten, Tim Siegenbeek van Heukelom, Wouter van der Kolk, Gert Goris, Marco Boekestijn, Tim Numan, Rob Zoeteweij (Bomico spellenset), Janine Visser, Ferdinand van Hienen, Rudy van Herpt, Christiaan van Hoegee, Tristan Terpelle, Ronald Hendriksen, Gertjan Zomerdijk, Ralph van der Ven, Frank van berge, Fabian Tania, Wilfred Belo, Bas Stolker, Daniel v. d. Veen, Dennis Ikink en Geo van Gestel (PU verzamelband).

RESIDENT EVIL

DIRECTORS CUT

Binnenkort verschijnt de Directors Cut van Resident Evil. Een verfraaide versie van het oorspronkelijke spel.

VOOR-PROEFJE
In de RE Directors Cut kun je rekenen op meer wapens, veel meer zombies en nog meer bloed. Ook zijn de karakters mooier vormgegeven en zijn er bepaalde achtergrondobjecten ter verfraaiing toegevoegd. Bovendien staat op deze Directors Cut een demo-level van Resident Evil 2, dat volgend jaar uit zal komen.

OPVOLGER
In Resident Evil 2 is het totale chaos: de experimenten uit deel 1 zijn compleet uit de hand gelopen en de zombies slenteren bij bosjes door de stad waar zij alles vernietigen dat op hun weg komt.
Hoofdmoot van de actie zal plaatsvinden in een gigantisch verlaten politiebureau waar de zombies en gemuteerde wezens op iedere hoek je naar de strot proberen te grijpen. Maar ook de straten en de stegen rondom het politiebureau zijn in de spelomgeving opgenomen.

BLOED
RE 2 kent twee karakters: Leon Scott Kennedy and Elza Walker die zich met behulp van tien verschillende wapens een weg moeten banen door horden bloeddorstige zombies en anderszins gemuteerde, afstotelijke engerds.
De zombies en aanverwanten zijn, naast het feit je er veel en veel meer zult tegenkomen dan in het vorige deel, ook nog eens moeilijker te doden. Ook zullen ze steeds op andere plaatsen opduiken als je het spel opnieuw speelt. Afhankelijk van je karakter zal zich een ander verhaal ontwikkelen. De storyline kent een klein aantal adventure-elementen, maar het hoofddoel blijft het neermaaien van de bad guys. En reken maar dat de liters bloed wederom in optima forma over het beeldscherm zullen sijpelen.

JAN

KICK OFF 98

Volgende maand in Power Unlimited, nu alvast in de 'aanbieding': Kick Off 98.

Speciaal ter gelegenheid van de lancering van de '98-editie van dit populaire voetbalspel, heeft Homesoft drie PC versies van Kick Off 98 beschikbaar gesteld. En wij mogen ze weggeven!
Het enige dat je moet doen is het juiste antwoord geven op een vraag, en die is wel heel erg simpel: Hoe heet de hier afgebeelde, bekende sportverslaggever die zijn stem heeft 'uitgeleend' voor het commentaar bij Kick Off 98?
Schrijf het antwoord samen met je naam, adres en telefoonnummer op een briefkaart en stuur die voor 23 januari naar:
Power Unlimited
Kick Off 98
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
De winnaars krijgen automatisch thuis bericht.

In Racing there is only one position

F1 Pole Position 64

The ultimate speed experience!

Het beste en meest realistische F1-simulatiespel, erkend door de FIA!

Gebaseerd op het seizoen van 1996, bevat F1 Pole Position alle internationale Grand Prix-pistes en bekende F1-courreurs uit het FIA-circuit. De weergaloze geluidseffecten van motoren, crashes, weersomstandigheden, spinouts, slips, en de radiocommunicatie met de pit, gooien u achter het stuur en in de race!

Neem deel aan de Grote Wedstrijd en vlieg naar de Grand Prix van je dromen!
Deelname-formulier beschikbaar bij uw verdeler

"Het is de beste F1-sim die ik tot nu toe gespeeld heb."
ED - Power Unlimited
"Human Grand Prix" versie

Ubi Soft

Game World BV
Distributie
Phone: 010-2150500
Fax: 010-2151222

TECH TALK

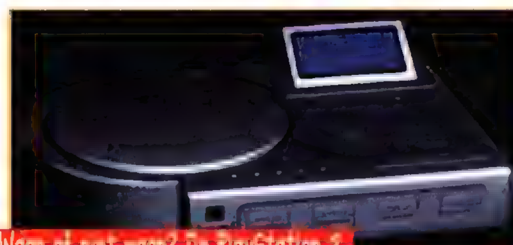
We zoeken al lang naar specs van de mysterieuze Saturn 2. Eindelijk hebben we die (via het net in Japan) kunnen vinden. Een andere vraag die velen bezighoudt is: komt er een PlayStation 2? En als we dan toch bezig zijn, nieuws over de Nintendo 64DD.

De nieuwe codenaam voor de Saturn 2 is **Dural** (vroeger Black Belt en daarvoor Dragon) en de technologie lijkt geavanceerd genoeg om de strijd aan te gaan met de N64 en de PlayStation.
De machine zal pas eind 1998 in Japan verschijnen en wordt ontwikkeld in samenwerking met invloedrijke partners, waarvan waarschijnlijk Microsoft de belangrijkste zal zijn. Andere partners zijn Hitachi, die Dural's SH-4 CPU zal leveren, NEC, die garant zal staan voor de PowerVR2 graphics chip en Yamaha, die met zijn ARM7-based ASIC soundchip de cirkel rond maakt.
Meest interessant is natuurlijk de SH-4. De produktie van deze 200 Mhz CPU moet binnenkort beginnen. In combinatie met de PowerVR2 kan de chipset 1,5 miljoen polygonen verwerken en functies als mip-mapping, texture filtering en hardware fogging zijn standaard ingebouwd (net als in de N64 overigens).
In theorie moet deze chipset, door ondersteuning van OpenGL en D3D, ports van en naar het PC-platform relatief eenvoudig maken.
Hoewel de Dural het trage CD-medium zal kiezen, wordt hij wel uitgerust met een ongebruikelijke 12-speed dual-density CD-ROM drive van Yamaha die naast gewone CD's ook Dural-specifieke 1Gb high-density CD's zal kunnen lezen.
Als toetje kunnen we nog onthullen dat er een 8K Instruction, 16K data en 128K CD-Rom buffer caches zullen worden geïmplementeerd wat het geheel topsnelheid moet verzorgen.
Natuurlijk is dit nieuws onder voorbehoud, want de info komt via het net uit Japan. We zijn benieuwd.

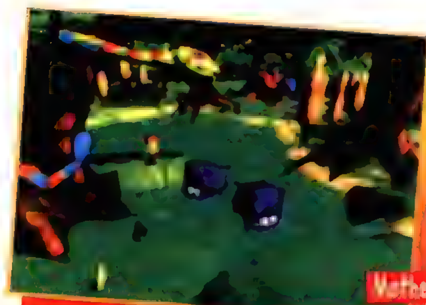
Over geruchten gesproken. Hoewel we van de Europese directeur van Sony, Chris Deering, persoonlijk op het hart gedrukt kregen dat er echt geen plannen zijn voor een opvolger van de PlayStation krijgen we soms berichten door die het tegendeel beweren.
Het laatste bericht ging zelfs vergezeld van een foto waarop het ontwerp van de **PlayStation 2** zou staan. Om geen belachelijk figuur te slaan zullen we niet gaan gooien met technische gegevens, maar het plaatje willen we je niet onthouden.

En dan mag in deze Tech Talk Nintendo natuurlijk niet ontbreken. Hun eerste uitbreiding, **de 64DD**, staat pas tegen het einde van 1998 in de planning, maar de geruchten dat de ontwikkeling al in een ver stadium is, worden luider.
Zo kregen we het eerste (wazige) plaatje te zien van een spel, genaamd Mother 3, dat exclusief op de 64DD uit zou komen. Voor wie het nog niet weet, de 64DD is een aanvullend opslagmedium voor de N64. De drive, die onder de N64 geklikt kan worden, gebruikt harddiscs die ongeveer de maat hebben van een 3,5 inch floppy. Er past 64 Mb op en heeft een gemiddelde zoektijd van 150ms en een data transfer rate van 1 Mb/sec. Dat is ongeveer net zo snel (of langzaam) als een 6x CD-ROM drive.
Het spel Mother 3 is de opvolger van zijn populaire Super Nintendo voorganger, een Role Playing Game.

BJØRN


Waar of niet waar? De PlayStation 2.

In de planning voor eind '98: de 64DD.


Mother 3, exclusief voor de 64DD.

En dit stop je er dus in.

Wazige plaatjes horen bij 'geheim' nieuws.

PARODIE: X-FOOLS & PYST

Amerikanen zijn gek op persiflages. Denk alleen maar aan The Naked Gun, Hot Shots en Flying High. Ook op CD-ROM komt er de nodige Yankee-meligheid onze kant op.

LACHEN, GIEREN, BRULLEN

De mafkezen van Parroty Interactive zijn verantwoordelijk voor de parodieën PYST en The X-Fooles.
PYST is een persiflage op een van de best verkochte adventures aller tijden: MYST. Vier miljoen schijfjes vlogen van deze game over de toonbank!
The X-fooles zet het in ons land razend populaire The X-Files voor paal. Lachen, gieren, brullen met special agents Mully en Scudder.

OUBOLLIG

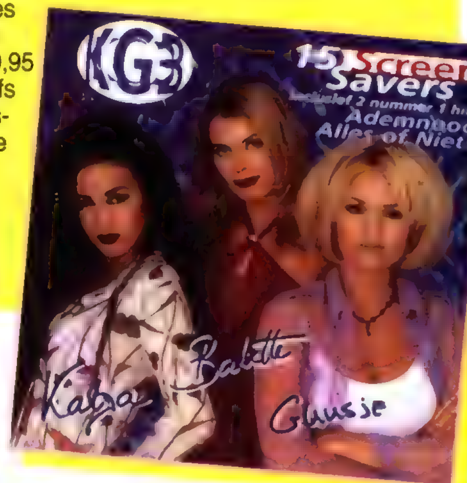
Verwacht geen spectaculaire graphics bij PYST en The X-Fooles. Het doet allemaal wat oubollig aan. MYST was destijds als point-and-click 2D adventure een sensatie. Nu kan je eigenlijk niet meer met 2D aankomen. Maar goed, bij een parodie gaat het in eerste instantie om de humor en niet om het uiterlijk. Er moet gelachen worden en hard ook.

BOEREN EN SCHETEN

Om een natte broek te halen bij PYST en The X-fooles moet je wel van Amerikaanse humor houden. Veel boer-, scheetwerk en schuine moppen dus.
Mully: "I'll pull over the handle." Scudder: "That's not the handle, Mully". Mully: "Oooohhh!"
Ook kun je een Beam'em up game spelen en Pac-mannen met Mully en Scudder.
Na het spelen van deze game zal The X-Files er nooit meer hetzelfde uitzien op de buis.
PYST is naar mijn mening leuk voor mensen die MYST hebben gespeeld. En dat zijn er dus heel wat. Alleen zij zullen de grappen, die vaak op MYST slaan, begrijpen. Of je moet een grote fan van Big John Goodman zijn. Hij is King Mattrus en komt af en toe leuk uit de hoek.
J.J.

ADEMNOOD DOOR SCREENSAVER

Moe van je Beavis & Butt-head themepack, genoeg van je Command & Conquer screensaver, walg je van je Duke Nukem Windows-behang?
Dan kun je nu warme wintermaanden tegemoet zien met Katja, Babette en Guusje. Het droomtrio van iedere mannelijke gamer. Toch?
Mind Multimedia (tel.0317-422224) levert een CD-ROM met vijftien screensavers, inclusief hitsingles Ademnood en Alles Of Niets. De CD kost f 19,95 en dat is zelfs voor een frisbee niet al te duur.



Nog meer meligheid: Starwarped

Starwarped is een parodie op de ondertussen klassieke Star Wars Trilogie. Nu zijn lang niet alle persiflages leuk, dus was ik erg benieuwd of ze hier iets van hadden gebakken.

NERDS

De twee broertjes Brain en Aaron zijn zogeheten nerds. Eigenlijk zijn ze een soort mix tussen Wayne en Garth (je weet wel, van Wayne's World) en Beavis en Butt-head. Ze hebben maar één hobby, en dat is alles verzamelen wat met Star Wars te maken heeft. Zij beschouwen zichzelf dan ook als Starwarsians.

SPELLETJES EN QUIZZEN

Het begint al gelijk goed. In plaats van de bekende scrollende tekst 'A long time ago in a galaxy far, far away', zie je nu de tekst 'Two and a half weeks ago in a bedroom in Modesto.' Maar wat valt er nu te doen? Het spel bestaat uit kleine kliketieklik-spelletjes en filmpjes en grappige 'weetjes'. Ik begon met het spelletje **U Don't Know Jedi**. Dit is een zogeheten trivia quiz en hier worden je allerlei vragen gesteld over de drie SW films. Ik moet zeggen, zeker niet eenvoudig.
Wat wel erg simpel is, bleek de **Time Machine**. Hier kun je - door op een van de SW personages te klikken - alles te weten komen over hun jeugd, tienertijd, de hedendaagse tijd en de toekomst.
Death Star Distructor is een ultra simpel space shoot'em up spelletje dat je binnen no time hebt uitgespeeld.
In **Whack the Ewok** moet je proberen om die kleine schattige en wollige beestjes uit hun boomhut te meppen met een stok; je krijgt er nog punten voor ook.

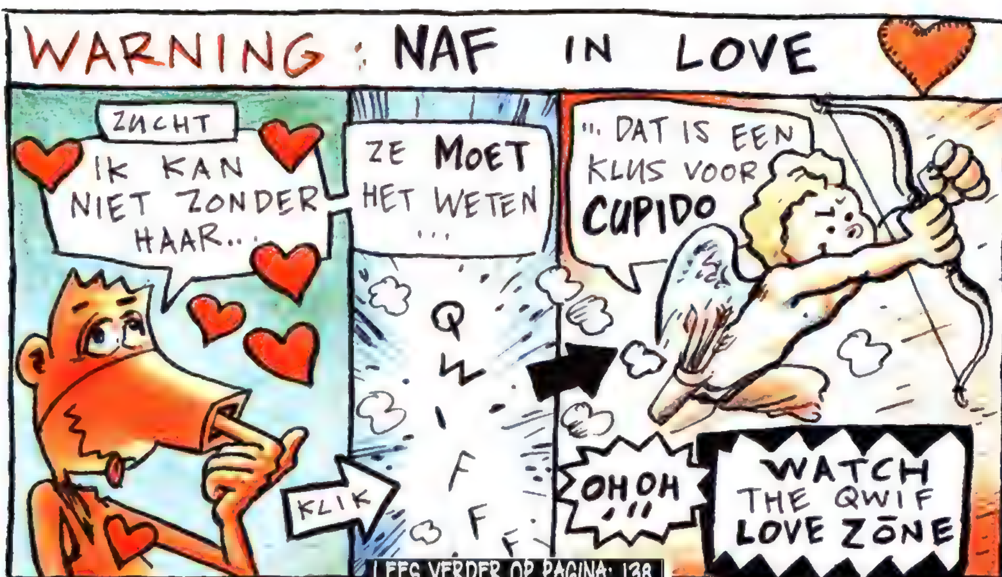
MEER SPELLETJES

Middenin een spel kreeg ik te horen dat er iets te zien viel op de **Ranchcam**. Dit is een verborgen camera op de Skywalker ranch (het huis van George Lucas).
Als je op die ranchcam klikt, krijg je filmpjes te zien die zogenaamd op die ranch zijn opgenomen. Zo zie je bijvoorbeeld een medewerker van George Lucas zich verkleden als Princess Leia en een stukje uit de film naspelen. Ik geloof dat ik dit nog wel het grappigst vond van de hele CD-ROM.
Dan is er nog **The Vault**. Om hier in te komen moet je wel eerst de combinatie vinden en dan kun je nog drie extra spelletjes doen zoals **Scrapped Scripts** (afgekeurde scenario's), **Flawed Fighter en Tell U I Will**.

FUNNY

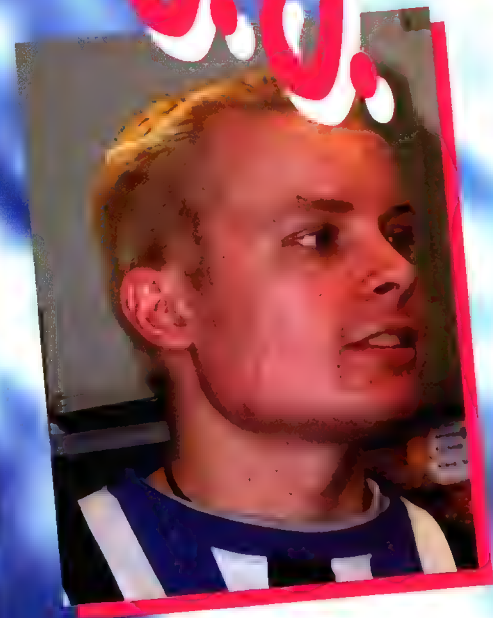
Hoewel ik het allemaal erg melig en funny vond, denk ik dat je het met dit spel na een keer of twee spelen wel gehad hebt. Het is allemaal nogal simpel en daardoor niet bepaald lang speelbaar. Ook vraag ik me af of SW fans dit spel kunnen waarderen. Ze worden namelijk nogal voor aap gezet.

BAS



LEES VERDER OP PAGINA: 138

INTRODUCING J.J.



Op het moment dat Jan-Johan de redactie kwam binnenlopen met zijn eerste proefrecensie, wisten we al meteen dat het wel goed zou zitten met zijn spellenkennis.
Hoe zou het anders komen dat hij als twee druppels water lijkt op een van onze grootste gamehelden allertijden: Duke Nukem? Breed gespierd dwingt onze nieuwste aanwinst meteen in vol 3D respect af. Jan-Johan heet J.J. voor vrienden en vanaf nu dus ook voor alle lezers van Power Unlimited.

MUZIEK, SPORT EN GAMES

J.J. leeft en werkt in het rustieke Haarlem, waar hij zich vol overgave op zijn drie grote hobby's kan storten: het maken en uitvoeren van elektronische dansmuziek, zich het apezuur zweten in de plaatselijke sportschool en – natuurlijk – het spelen van games.
Zijn specialiteit is, hoe kan het ook anders, sportspellen. Deze maand dook hij in de wereld van de Formule 1 (F1 Racing Simulation). Maar ook voor een vette shoot'em up als The Reap draait hij z'n hand niet om.
Kortom, The Duke, sorry, J.J. gaat een gouden toekomst in het Power Unlimited testteam tegemoet.
Dames en heren wij introduceren: J.J.

power unlimited's

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.hpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige twee nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Clayfighter 63 1/3 (november)	9,4
Tetrisphere (november)	9,0
Mischief Makers (december)	8.9
Extreme G (december)	8.9

GAME BOY

Smurfen 3 (december)	8,0

SATURN

Resident Evil (november)	9,0

PLAYSTATION

Nightmare Creatures (november)	9.5
Cool Boarders 2 (december)	9.2
Kurushi (november)	9.1
Mortal Kombat Mythologies (december)	9.0
Crash Bandicoot 2 (december)	9.0
MDK (december)	8.9
Hercules (november)	8.9
Skull Monkeys (december)	8.8
Bushido Blade (november)	8.8
Zero Devide 2 (november)	8.8
Ace Combat 2 (november)	8.8
Courier Crisis (december)	8.5
Nascar 98 (december)	8.5
Toca Touring Car Championship (december)	8.4
Duke Nukem Total Meltdown (december)	8.4
Overboard (november)	8.2
Pandemonium 2 (december)	8.0

PC CD-ROM

Blade Runner (december)	9,8
Shadow Warrior (november)	9,5
Sub Culture (december)	9,3
Quake 2 (december)	9,2
Grand Theft Auto (december)	9,1
Joint Strike Fighter (november)	9,1
Dark Forces 2 (november)	9,1
Hexen 2 (november)	9,1
Conquest Earth (november)	9,1
Age Of Empires (december)	9,0
MS Flightsimulator '98 (november)	9,0
Incubation (december)	8,9
Worms 2 (november)	8,9
Koala Lumpur (december)	8,8
Myth (november)	8,8
Close Combat 2 (november)	8,8
Total Annihilation (november)	8,7
Perfect Assasin (november)	8,6
Enemy Nations (december)	8,5
Earth 2140 (december)	8,5
Duckman (november)	8,5
DogDay (december)	8,4
War Lords 3 (november)	8,4
Animal (november)	8,4
Virus (december)	8,3
The Tone Rebellion (december)	8,3
Resident Evil (november)	8,3
Panzer General 2 (december)	8,2
Galapagos (december)	8,2
Broken Sword 2 (november)	8,2
Ignition (december)	8,1
Rayman Designer (november)	8,0
Constructor (november)	8,0
Pete Sampras Tennis 97 (november)	8,0

SONY PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (-) G-Police
2. (1) Formula 1 '97
3. (5) Nuclear Strike
4. (-) Croc
5. (2) Oddworld
6. (-) Ace Combat
7. (9) V-Rally
8. (-) Hercules
9. (-) Tomb Raider
10. (-) NHL Hockey '98

NINTENDO POWER TOP 10

1. (-) Lylat Wars (N64)
2. (4) Mario Kart 64 (N64)
3. (-) Extreme G (N64)
4. (-) F1 Pole Position (N64)
5. (-) Multi Racing Championship (N64)
6. (-) GoldenEye 007 (N64)
7. (-) Int.Superstar Soccer (N64)
8. (1) Blast Corps (N64)
9. (10) Doom (N64)
10. (2) Super Mario 64 (N64)

PC CD-ROM POWER TOP 10

RED ALERT THE AFTERMATH

1. (5) C&C: Aftermath
2. (-) Jedi Knight: Dark Forces 2
3. (4) Lands Of Lore 2
4. (3) Formula 1 GP 2
5. (-) Shadows Of The Empire
6. (1) Conquest Earth
7. (8) MS Flightsimulator '98
8. (10) Tomb Raider
9. (-) Total Annihilation
10. (-) Riven

SEGA SATURN POWER TOP 10

1. (5) Warcraft 2
2. (1) Resident Evil
3. (3) WipeOut 2097
4. (-) Duke Nukem 3D
5. (6) Sega Rally
6. (-) Last Bronx
7. (-) FIFA '97
8. (-) Sonic 3D
9. (-) Command & Conquer
10. (-) Manx TT

MORTAL 4 KOMBAT

Eindelijk dan; het langverwachte vierde deel in de meesterlijke Mortal Kombat saga. Ed Boon en zijn komuiten hebben zich volledig [illegible] gewerkt om zich wederom de kroon [illegible] te eigenen [illegible] voor eens en voor altijd alle andere vechtspellen te doen vergeten.

[illegible]

D[illegible]n de a[illegible] MK4 z[illegible] z[illegible] lij[illegible] H[illegible] vec[illegible] ouds in 2D maar bij roundhouse kicks, worpen en soortgelijke moves draait de 'camera' mee met de actie.
Er zijn in totaal vijftien characters van de partij. Dat lijkt m[illegible] schien een ietw[illegible] [illegible] nieuw en ergens in het donkere buitenbos verschuilen zich nog drie secret characters.

OUD & NIEUW

[illegible] het legio warriors [illegible] de afgelopen jaren de revue is gepasseerd, zijn er acht verkozen om ook in dit vierde deel hun opwachting te maken.
De wegens [illegible]oot succes ge[illegible]ngeerde oudge[illegible] zijn; **Liu** [illegible] **Scorpion, Sub-**[illegible], **Reptile, Sonya,** [illegible]**ax, Johny Cage** en uiteraard **Raiden**.
De nieuwe aanwinsten zijn de zwarte kung fu expert **Kai** die goed bevriend is met Liu Kang en lid is van de befaamde White Lotus Society.

Dan is er de beeldschone Vanessa Williams look-a-like **Tanya** die qua uiterlijk eigenlijk alleen maar concurrentie heeft van **Jarek**, het laatste lid van Kano's beruchte Black Dragon Clan.

GOED & KWAAD

Aangezien ook ditmaal het voortbestaan van het menselijk ras op het spel staat, wordt de strijd niet alleen door goed bedoelende ster[illegible] uitgevochten. [illegible] ook **Fuijin**, de [illegible] de wind, de [illegible] om de [illegible] van [illegible] lesje te [illegible]. De afgevaardigden van het kwaad hebben op hun beurt weer ruimte gecreëerd in hun overvolle agenda om al die brave Hendriken lik op stuk te geven.
Het kopstuk is de verbannen 'old school' god **Shinnok** die in Mortal Kombat Mythologies zijn debuut maakte.
Hij wordt bijgestaan door zijn loyale 'side [illegible]n tovenaar **Quan** [illegible] zijn voormalige generaal **Reiko**.

WAPENS & MOVES

Een welkome nieuwe toevoeging aan Mortal Kombat 4 is het gegeven dat alle characters nu een uniek wapen hebben waarmee je het levende daglicht uit je tegenstander kan slaan.
Dit brengt uiteraard weer een heel nieuw scala aan moves naar boven. Maar wees niet bang, dit is geen Soul [illegible]e, dat wapen [illegible] weer kwijt en dan begint het [illegible]derwetse knokken [illegible]at je je wapen of [illegible] van je tegenstan[illegible] weer van de grond hebt opgepikt.
Ook op het Fatalities front hebben er de nodige veranderingen plaatsgevonden. Een groot aantal van de 'klassieke' fatalities is intact gehouden maar uiteraard hebben alle characters er ook een aantal nieuwe 'afrekeningen' bijgekregen.
Kortom, Mortal Kombat 4 is het wachten waard geweest. Haast je dus naar de dichtstbijzijnde [illegible] of heb nog en[illegible] geduld totdat je al dit speelplezier in de veilige omgeving van je eigen huis kan ervaren.

KEES

DE POWER UNLIMITED ELEKTRONISCHE FRUITAUTOMAAT

Power Unlimited heeft een feestje te vieren en geeft daarom zo maar prachtige cadeaus weg. Het enige dat je moet doen om voor deze prachtige prijzen in aanmerking te komen, is de telefoon pakken. Bel naar

0909 - 50.200.46 (1 gpm)

en toets je 10-cijferige telefoonnummer in.

Je ontvangt dan van de computer een geluksnummer. De computer vergelijkt dit nummer met een vooraf getrokken winnende nummers. Je hoort gelijk of je een prijs gewonnen hebt. Heb je een winnend nummer? Dan kun je daarna het prijsnummer van je keuze intoetsen. Je kiest dus zelf je cadeau. Is je favoriete prijs al weg, kies dan een ander prijsnummer. Je kunt meerdere keren meedoen want elke keer dat je belt ontvang je een nieuw geluksnummer, wat een winnend nummer kan zijn. Het gesprek duurt circa 2 minuten. Je kunt bellen tot en met 18 januari 1998.

Winnaars krijgen automatisch bericht thuis. Woon je in België of is je telefoon niet geschikt voor dit systeem? Stuur dan vóór 18 januari 1998 een briefkaart met het kadonummer van je keuze naar: Power Unlimited Postbus 9805 1006 AM Amsterdam (één kadonummer per briefkaart).

01

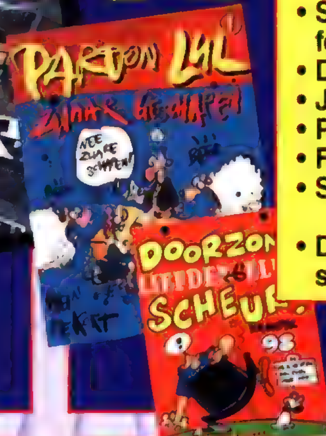
100 ×
Ubik pc cd-rom van R&P Electronic Media

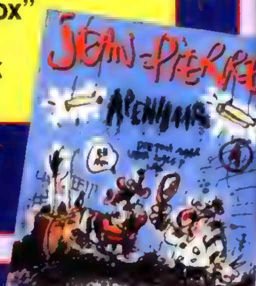
03

100 ×
een strip

- Sneek Mobiel Reptiel featuring Ronnie Doorzon
- De familie Doorzon "De bank"
- Jean-Pierre "Apenhaar"
- Pardon Lul "Zwaar Geschapen"
- Franka "De ogen van de roerganger"
- Storm "De Dallas paradox"

- Doorzons liefde 'n geluk scheurkalender 1998





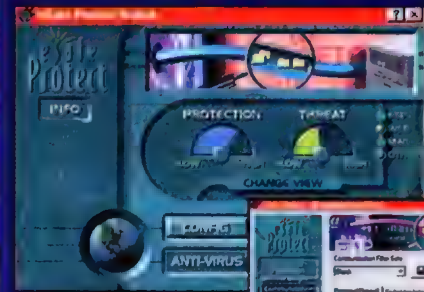
02

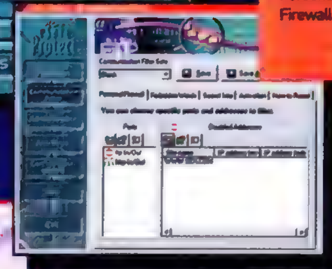
7 ×
Nintendo Gameboy

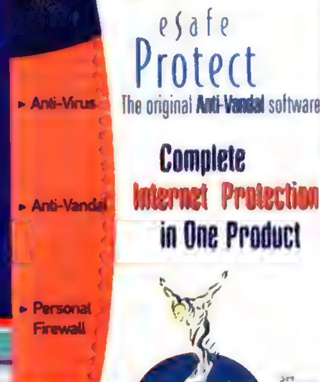
1 ×
Nintendo 64
& Diddy Kong Race game

04

50
pakketten







BEL & WIN

05

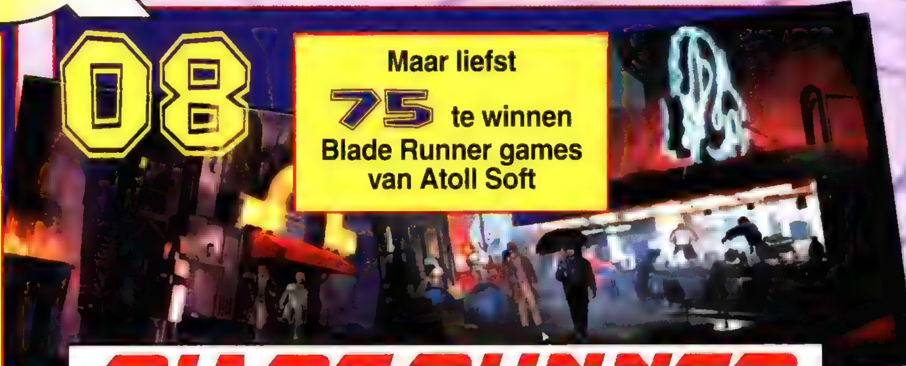
Bomico biedt aan:

10 × TMF screensaver
2 × Redneck Rampage t-shirt
5 × new World order t-shirt
1 × Lost Vikings 2 game
1 × Bomberman game
1 × QAD game

Maak kans op
één van deze prijzen.

08

Maar liefst
75 te winnen
Blade Runner games
van Atoll Soft

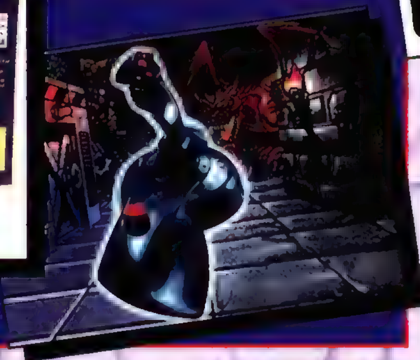


BLADE RUNNER™

06

Logitec biedt aan:

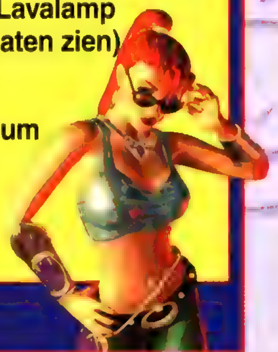
5 × Wingman Warrior
5 × Thunderpad Digital



09

Van BGM mogen wij weggeven:

1 Pandemonium Lavalamp (te mooi om te laten zien)
2 Sweat-shirts van Pandemonium
12 GTA t-shirts
12 GTA mutsen



07

Van Mind MultiMedia *it's a mind game* mag Power Unlimited 50 games weggeven.

Maak kans op 1 van de volgende titels:

- Enemy Nations
- Have a N.I.C.E. day!
- Search and Rescue
- Seven Kingdoms
- Shadows over Riva
- The great battles of Hannibal

10

1 ×
Sony PlayStation van Replay

en van de Gameshop:

1 ×
game 'Strider' voor Saturn,

van Next Level:

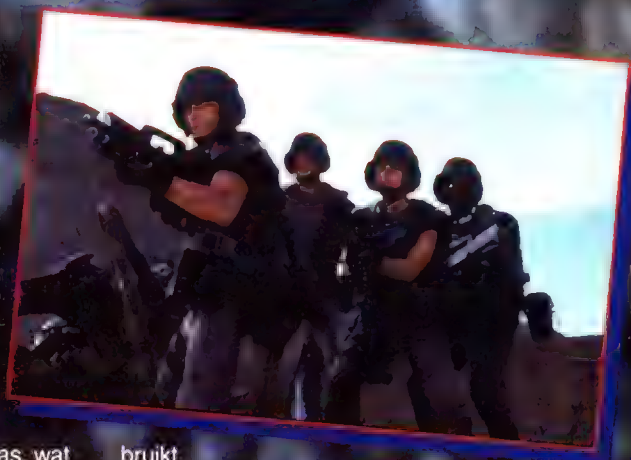
5 ×
Donky Kong Country tekenfilm,

van Haunted House Future Media:

10 ×
game naar keuze uit de Classic Budgetserie (catalogus)

Starship Troopers

Na grote filmhoogten te hebben bereikt met Robocop en Total Recall, viel Paul Verhoeven via Showgirls in een diep gat. Het is niet makkelijk uit Hollywood-gaten te kruipen maar het lijkt erop dat onze man in Hollywood met Starship Troopers weer gaat scoren.



BUGS

De film speelt ergens in de nabije toekomst. De Aarde, die om de een of andere reden alleen met Amerikanen bevolkt is, wordt bedreigd door de Arachnids die in de volksmond Bugs genoemd worden. Dit zijn reusachtige insekten die hun eigen planeet niet groot genoeg vinden en er graag wat planeetjes bij willen.
Op Aarde is men natuurlijk niet van plan om dit zomaar toe te staan en daarom is er een leger gevormd dat de insekten terug naar hun eigen planeet probeert te bombarderen. Starship Troopers volgt een aantal scholieren vanaf het moment dat ze van school komen tot ergens ver in de oorlog. Ze willen allemaal graag voor volk [illegible]and vechten, [illegible]lere omdat [illegible] daarvoor heel veel soldaten nodig zijn.

PRETTY BOYS & GIRLS

Het jammere is dat deze Troopers allemaal pretty boys en girls zijn die zo uit Beverly Hills weggelopen lijken en daardoor niet erg overtuigen als door oorlog getekende Troopers.
Ook is het vreemd dat het leger wel over neutronenbommen beschikt, maar liever een stuk of duizend soldaten het slagveld instuurt om zich te laten afslachten.
Dat de uniformen van die soldaten erg veel weg hebben van de pakjes waarin het Duitse leger zo rond 1940 in gekleed ging is ook een minpuntje, vooral wanneer de soldaten onder hun vlag staan die weer aan swastika's doet den[illegible]

Het vechten gaa[illegible] [illegible]met helmpjes en geweertjes die stap voor stap de frontlinies bepalen. Er komt alleen geen druppel zweet aan te pas, wat het vele bloed weer erg clean maakt.

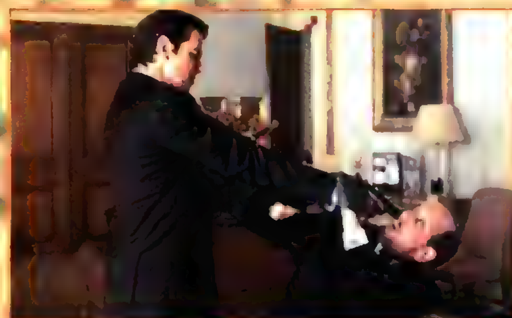
SPECIAL EFFECTS

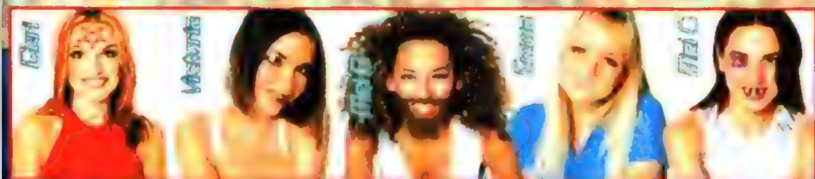
Dat er zo weinig tijd/geld in het script is gestoken, komt waarschijnlijk omdat er des te meer aandacht aan de special effects is besteed.
Phil Tippett (ook verantwoordelijk voor de dino's uit Jurassic Park) zorgde ervoor dat die special fx in maar liefst vijfhonderd scènes voorkomen, zo'n 20 procent van de film, waar dan ook de helft van het budget voor is gebruikt.
Starship Troopers zal geen Oscar winnen voor het boeiende verhaal, maar de explosies, battleships en andere gerenderde hoogstandjes zijn een feest voor het oog.
Vanaf 8 januari in de bioscoop.

SHORTS

De wat onhandige URL **www.glue.umd.edu/~alanquix/badmovies/** leidt naar een site die twee jongens hebben opgezet in een poging om volledig bevooroordeelde recensies van de meest slechte films ooit uitgebracht op het Web te gooien.
Het zijn niet de meest recente films die op hun 'craplijst' voorkomen. Sommige hebben titels als Flash Gordon meets the Cosmic Cheerleaders, waardoor je bij voorbaat al kan weten dat het rotzooi is. Meer bekende titels waarover deze gasten meningen hebben zijn onder andere The Brain, The Bug en Fist of the North Star (de life action versie). De twee weten heel goed wat een dope B-film is en wat onder slechte, nog niet eens goed genoeg voor de laagste rekken in de videotheek, gemaakte crap valt. Alle films krijgen punten voor badness, parody value, sex en een eenregelige samenvatting, zodat je meteen weet waar je aan toe bent.

Een nieuwe kerst, een nieuwe Bondfilm. In **Tomorrow Never Dies** gaat James vanaf 18 december de strijd aan met de media.
Omdat hij inmiddels zo'n instituut is geworden vindt de filmmaatschappij het niet echt nodig de heren en dames kritische recensenten een voorproefje te geven. Maar wij zijn ook niet gek en begrijpen heus wel dat media in de jaren negentig staat voor satellieten, laptops, mainfraims, manipulatie, crashes, hackers, mooie vrouwen en martini's.
We hebben er alleen geen idee van in welke auto Pierce Brosnan zich deze keer verplaatst. Misschien dat ze dat op **www.tomorrowneverdies.com** bekend maken.





SOUNDS

The Spice Girls Suck Web Site

Er gaan geruchten dat de enorme populariteit van de **Spice Girls**, inmiddels de vijf rijkste meiden uit Engeland, aan het afnemen is. Wij waren daar nogal verbaasd over want afgelopen weekend was het niet mogelijk naar een muziekzender te zappen zonder dat de zigazig-ah's ons om de oren vlogen. Om zoiets uit te vinden besloten we dan een rondje over het Web te maken, altijd een goede graadmeter voor wat de gemiddelde computeraar bezighoudt.
Na in de eerste de beste search engine voorzichtig het woord Spice te hebben ingetoetst, hoestte de motor een lange rij URL's uit. De eerste waar we op klikte, **www.zippee.clara.net**, bleek de Spice Girl Suck Web Site te zijn.
In vele Mb's wordt daar uitgelegd wat er allemaal mis is met de vijf Spices; vele redenen om ze te haten, het ware verhaal over het ontstaan van de groep, meters flauwe Spice Jokes, het 'beroemde' Slap a Spice Girl spel (waarvoor je wel de nieuwste Director-plug moet installeren) en een chatroom waar je samen met andere ha- [illegible] schelden.
Wat ons nog het meest verbaasde was dat deze haat-site onderdeel van een Spice Girls Hate Ring bleek te zijn. Zou het dan echt waar zijn? Zou de razendsnelle opmars van de Girl Power even hard weer opbranden? Nee, nee, er zijn nog genoeg dwepers over die helemaal gaan voor Posh, Baby, Scary of een andere smaak en al hun beschikbare Mb's gebruiken om in zoete kleurtjes hun idolen op een voetstuk te plaatsen. Video's, RA-files, foto's, screensavers, songteksten (?), IRC kanalen, alles wat ook maar iets met Spice te maken heeft is te vinden.
Het gaat een beetje te ver om al die URL's hier op te schrijven, maar de leukste willen we jullie toch niet onthouden. Dat het meer haat- dan love-sites zijn heeft niets met onze gevoelens over de Spice Girls te maken, maar komt doordat deze sites met veel meer gevoel voor humor en creativiteit in elkaar zijn gezet.

Slap a Spice! www.urban75.com/Punch/spicebelt
Begin Hate Ring www.geocities.com/Bourbonstreet/7956
Officiele site www.virginrecords.com/Hollywood/spice_girls/spice.html
Screensaver irix.bris.ac.uk/~jw5856/spice.html

TOMB

Oprotten sproeikraaiers.

RAPPORT

graphics 9[5]

geluid 9[1]

originaliteit 9[4]

speelbaarheid 9[4]

Meer vijanden

Prachtige lokaties

Meer wapens

Lara oogt nog sexier

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134.95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Eidos
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9[4]

Wie Tomb Raider 1 al fantastisch vond (wie niet?), zal nu helemaal met volle teugen genieten. Deel 2 is alles wat z'n voorganger was, maar dan nog vetter. Dat wordt sprinten naar de dichtstbijzijnde gamesstore!
SKATE

Eerlijk zeggen: stonden jullie ook niet te trappelen van ongeduld om het vervolg van Tomb Raider in de console te kunnen proppen? Wel, Lara Croft is back in business!

WORLDWIDE

Laten we beginnen met te constateren dat Tomb Raider 2 op sommige punten flink is aangepast ten opzichte van deel 1. Belangrijkste wijziging is dat je met Lara niet meer in grotendeels ondergrondse gangen en grotten loopt. Er zijn nu vier gebieden die weer onderverdeeld zijn in sublevels (in totaal zo'n twaalf).
Je begint je tocht in de ondergrondse gangen van de Chinese Muur, wat aardig wat weg heeft van het eerste deel, maar daarna kom je in geheel nieuwe gebieden terecht: het altijd natte Venetië, de nog nattere diepzeewateren waar zich een gezonken schip bevindt, en de ijzige gebergten van Tibet.

DRAKENKRACHT

Onze verleidelijke historica is in dit deel op zoek naar een eeuwenoud Chinees artifact, genaamd de dolk van Xion, die destijds door Tibetaanse monniken binnenin de Muur weggestopt is. Er wordt namelijk van gezegd dat degene die 'm in zijn of haar hart priemt, de kracht van een draak krijgt.
Vanzelfsprekend is Lara niet de enige die in het magische object geïnteresseerd is. Ze zal er dan ook snel achterkomen dat haar concurrenten snode plannen hebben met de dolk, en ook met haar...

MEER KNALLEN!

En als we het over bad guys hebben, komen we meteen bij het tweede grote verschil ten opzichte van deel 1. In het eerste deel waren er niet al te veel mannen om lood in te pompen en dat is nu wel een tikkie anders. Vooral in de gebieden na de Chinese Muur komen ze regelmatig vanuit het niets met knuppels en andere wapens op je af, of trachten ze je vanaf een moeilijk zichtbare plek neer te knallen. Dit maakt het shoot'em up gedeelte van het spel een stuk interessanter. Tevens kan Lara achter het stuur van een speedboat en een snowscooter kruipen, wat leidt tot nog meer spektakel. Ook het wapenarsenaal is uitgebreid. Wat te denken van een harpoen waarmee ze onderwater scubadivers, barracuda's en haaien naar de eeuwige jachtvelden kan sturen.

PAARDESTAART IN REAL TIME

Of dat alles niet genoeg is, dient onze heldin ook uit de klauwen te blijven van tijgers, doberman pinchers, kraaien en vele andere bloeddorstige beesten.
Om het allemaal nog lastiger te maken, zijn her en der ook nog de welbekende vallen (spijlen in de grond, wegvallende bodems, etc.) aanwezig.
Ook nieuw zijn de extreem donkere gebieden die je met speciale fakkels beter kunt zien. De realtime lichteffecten, die ook de schietpartijen opfleuren, zijn echt om van te smullen. Evenals de rest van het grafische gebeuren.
Daar waar het nodig geacht werd, hebben de programmeurs verbeteringen aangebracht ten opzichte van deel 1. Zowel Lara als de settings hebben een lichte make-over gehad. Zo beweegt zelfs haar paardestaart in real time en beschikt ze over een uitgebreidere garderobe dan voorheen. Het camerawerk verloopt nu wat soepeler, hetgeen de gameplay alleen maar ten goede komt.
Wel, verder uitleggen lijkt me zinloos. Tomb Raider 2 is gewoon de bomb!

Pistolen vs. knuppel! Wie wint?

POWER TIP
Pas de level-skip cheat uit deel 1 toe voor een spectaculair effect.

Lekker de toerist uithangen.

Ik kan wel een epileerbeurt gebruiken.

Tijgers zijn beschermd Lara!

Wat zei je over mijn lichaam?

RAIDER II

De babe met ballen is terug en hoe! In sexy outfits op ruige locaties met meer wapens. Ga d'r maar eens goed voor zitten.

STATUS

Ja hoor, daar is ze dan, de natte droom van alle gamefreaks en compu-neirds ter wereld: Lara Croft. Nog nooit is er zoveel ophef over een computer personage geweest dan over Ms. Croft. Ze stond de afgelopen maanden niet alleen op iedere cover van diverse nationale en internationale gamesmagazines, maar sierde ook de voorkanten van glossy tijdschriften, werd een gewild object op posters, wallpaper en T-shirts en bijna de hele gameswereld was op zoek naar de nudecodes. Die dus toch niet bleken te bestaan.
Al die commotie was eigenlijk best wel terecht, want Tomb Raider is gewoon een van de beste spellen ooit gemaakt. Bovendien heeft Lara Croft inmiddels een status die ver boven die van een Duke Nukem of een Mario uitstijgt. En deel twee heeft alles in zich om die status alleen maar te verhogen.

IN- & OUT-DOOR

Na haar avontuur in deel 1 neemt Lara geen dubieuze opdrachten meer aan en blijft ze eigen baas. In deel 2 is ze wederom op zoek naar een oud voorwerp: de Dagger of Xian. Blijkbaar is ze niet de enige, want ook Tibetaanse monniken, Italiaanse historici en eeuwenoude Chinese warriors willen de Dagger hebben.
Lara zal te vinden zijn in vier enorme levels; te weten de Chinese muur, Venetië, een gezonken schip op de bodem van de zee en Tibet.
In het vervolg wilden de makers 50 % indoor en 50% outdoor levels maken. In tegenstelling tot deel 1, waar de levels zich voornamelijk afspelen in ondergrondse grotten en spelonken, speelt deel 2 zich ook veel buiten af, hetgeen en nog realistischer effect geeft. Per level heeft Lara ook een andere, passende outfit. Zo zal ze in het besneeuwde Tibet een cool pilotenjack dragen en in het gezonken schip een sexy wetsuit.

LEKKER

Lara is voor de gelegenheid onder het mes geweest en ziet er nog lekkerder en fraaier uit. Meer uitdrukking op dat smoeltje van d'r, de bewegingen zijn nog realistischer en een wuivende pony-tail dartelt mee.
Een andere verbetering is dat er meer tegenstanders zijn en niet alleen beesten. Meer humans met schietgrage trekjes staan klaar om je met hun blaffers, stokken of vlijmscherpe zwaarden uit te schakelen. Maar ook de beesten zijn goed vertegenwoordigd: tijgers, wilde honden, haaien, arenden enz.
Lara zelf kent ook wat nieuwe snufjes, zo kan ze nu als een alpinist een muur of een boom beklimmen, die te lang is om op te klauteren. Ook heeft ze een aantal alleraardigste wapens aan haar arsenaal toegevoegd zoals de harpoen en de mitrailleur.
Ik kan nog wel even een paar uur door gaan, maar Skate heeft de pagina hiernaast. Trouwens, check the game en see for yourself. Dit wil je gewoon niet missen!

Rust meissie, daar is een uitweg.

Lara is een gehaaid wijf.

Je ziet me lekker toch niet.

Goedemorgen, wij komen uw nieuwe bankstel afleveren.

Een van Lara's nieuwe moves.

Geen rust in d'r kont die meid.

RAPPORT

graphics	9[6]
geluid	8[5]
originaliteit	9[0]
speelbaarheid	9[5]

- Lara = lekker
- Enorm grote levels
- Schitterende locaties
- Originele wapens

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 120 aanbevolen), 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

9[2]

Tomb Raider 2 is nog mooier, smoother, strakker en lekkerder dan zijn voorganger. Precies dié dingen zijn veranderd en verbeterd waardoor deze opvolger de ideale mix van actie, behendigheid en avontuur biedt.
JAN

POWER TIP

Stapje links, stapje rechts, stapje links, stapje naar achter, stapje naar voren, drie keer draaien, sprong naar achteren: alle wapens!

TMF's Bridget

Bridget

Eindelijk is het dan zover. Lara Croft is terug in Tomb Raider 2. En wat is er nu beter dan een game over een babe te laten spelen door twee echte babes? Jan hopte in zijn Porsche en ging op bezoek bij Bridget en Isabelle van TMF.

De ingang van het TMF pand

Stamreporter Jan parkeert z'n bolide

WOOH!

De TMF studio is gelegen in het rustieke Bussum. Omringd door villa's en herenhuizen voel ik me direct thuis. Bij binnenkomst word ik vriendelijk ontvangen door een jongedame die me een kop koffie aanbiedt. "De meiden komen er zo aan, hoor", lacht ze.

Bridget en Isabelle, wie kent ze niet? Je hoeft TMF maar aan te zetten of je ziet ze wel een paar keer per week langs zeilen. Wat me opvalt is dat die Isabelle altijd zo vrolijk is. Ze lacht voortdurend en zelfs op de stomste vragen van kijkers reageert ze nog vriendelijk.

Ook Bridget staat hoog op de graadmeter der populariteit binnen ons redacteurenbestand. Andreas probeerde nog in mijn kofferbak te kruipen, maar dat heb ik weten te voorkomen. The two ladies are mine!

En daar komen ze aanlopen. Wooh! Dit zijn echt megababes! Het wordt moeilijk om hier mijn kop bij te houden.

TIJGER

Terwijl ik de PlayStation in een van de design TMF televisies plug, vraag ik hoe het zit met de affiniteit met computergames bij de dames. "Dat is voor mij echt een tijd geleden", bekent Isabelle. "Het laatste spelletje dat ik me kan herinneren is Pacman. Ik heb er nu gewoon geen tijd meer voor."

Pacman, een goede klassieker. En hoe zit het bij Bridget? "Ik vind games erg leuk om te spelen. We hebben thuis ook allerlei systemen gehad. Ik heb heel veel met mijn oudere broer gespeeld, maar als ie af was, drukte hij snel op reset en dan was ik mijn spel ook kwijt. Ik heb ook Mario op de N64 gespeeld, dat vond ik echt een heel mooi spel."

Tijd om Lara Croft te introduceren. Ik leg snel even hoe uit hoe de knopjes precies werken en wat de bedoeling van het spel is. Het eerste level van Tomb Raider 2 begint bij de Chinese Muur. Ik spring wat rond, leg wat moves uit en laat zien hoe je je wapens moet gebruiken.

Op dat moment springt er een vervaarlijke tijger op me af die ik met een paar gerichte schoten neerleg. "Aah, dat vind ik zielig", zegt Bridget. Tja, dat is de wet van de natuur. Survival of the fittest.

HANDIG

Als je de controller van de PlayStation niet gewend bent, is Tomb Raider 2 vrij lastig om mee te beginnen. En dat blijkt wel. Vrij vroeg in het spel moet er flink gesprongen, geklommen en geklauterd worden. Hetgeen meerdere malen misgaat.

Terwijl Isabelle met verbeten blik Lara van de ene pilaar naar de andere tracht te loodsen, besluit ik Bridget nader aan de tand te voelen. Hoe zit het bijvoorbeeld met de muzikale carrière van de meiden? Komt er nog een vervolg op The Magnificent Four? (Sylvana, Fabienne, Isabelle en Bridget hadden een tijdje geleden een aardige hit met het nummer *Close To You*.) "Daar zijn we net mee bezig", zegt Bridget. "We zijn nu een nieuw nummer aan het bewerken dat goed bij ons past en het zal waarschijnlijk begin volgend jaar als single uitkomen." "Aaaah!", schreeuwt Isabelle, "[illegible]ing er ik weer naast". "Je moet ook wel op het vierkantje drukken", sist Bridget en rukt de controller uit Isabelle's handen.

Bridget is ietsje handiger met de controller.

"Hartstikke gaaf zeg."

Isabelle: "Ik begrijp wel waarom al die jongens dit zo'n leuk spel vinden."

Isabelle

Opperste concentratie.

"het is echt een superwoman hè?"

Isabelle

Sterker, Bridget is zelfs handiger dan ik met de knoppen. Maar ja, ik ben dan ook een PC-man.

KREUNEN

"Het is een erg mooi spel", vindt Isabelle, "maar ook vrij frustrerend. Als het steeds niet lukt krijg ik er de balen van. Dat 3D is voor mij nieuw, ik zie af en toe niet duidelijk waar ik sta."
Daar moet ik Isabelle gelijk in geven. Soms staat Lara in een bepaalde positie waardoor het lastig is om te zien wanneer je bijvoorbeeld je sprong moet afzetten.
De dames zijn overigens absoluut niet egoïstisch en laten elkaar beurtelings spelen. Terwijl Bridget met het heilige vuur in haar ogen naar het televisiescherm kijkt en haar vingers over de controller laat bewegen, volgt Isabelle nauwkeurig de vorderingen van haar collega. "Die geluidjes die ze maakt zijn erg lollig", vindt Isabelle. "Uuuuh!" kreunen beide dames in koor op het moment dat Lara zich op een muur omhoog trekt. Ik krijg het er warm van.

VERGROEID

Ondanks de vele tegenslagen en de mislukte sprongen, blijven de dames fanatiek. Keer op keer komt daar het "oke, nog een keer, nu moet het lukken."
De opmerkingen over Lara zijn ook niet van de lucht. "Het is wel een superwoman, hè?", grapt Isabelle. "Sterk, atletisch en wat een figuurtje. Ik begrijp wel waarom al die jongens dit zo'n leuk spel vinden."
Na anderhalf uur houdt Isabelle het voor gezien. "Het is een erg fraai spel, maar je moet er wel echt even voor gaan zitten. Niet een spel om eventjes tussendoor te doen, zoals bijvoorbeeld Tetris. Ik vind het erg leuk maar ik moet er nu weer vandoor. Duty is calling!"
Bridget is inmiddels vergroeid met de controller. Met behulp van mijn quasi-deskundige aanwijzingen (nu een klein stapje naar rechts, nu omhoog, nu springen) kan ik zien dat Bridget een echte computer-babe is. En als dan bijna de hele Chinese Muur bewandeld en onderzocht is, lopen we in een hinderlaag en wordt Lara met pijlen doorboord. En bij de bèta versie die we in ons bezit hadden, was de save-optie nog niet aanwezig. Ergo: we zijn af en moeten weer helemaal opnieuw beginnen.
"Hartstikke gaaf zeg", lacht Bridget, "maar wel verdomd moeilijk. Zelf hou ik eigenlijk meer van Mario of Donkey Kong. Heb je die niet bij je?" "Eeeh nee", verontschuldig ik me. "Nou, dan kom je maar snel weer eens langs met andere games, besluit Bridget." Ik zal het onthouden. Tot de volgende keer dan maar!

"Aah, dat vind ik zielig"

ZUCHT

Die middag rij ik, nog enigszins onder de indruk, weg bij TMF. Zo'n profcheck wil ik elke maand wel doen.
Terwijl ik de snelweg opscheur, lijkt het wel of ik gebonk hoor uit de kofferbak van mijn auto. En zijn dat de woorden 'laat me eruit'? Het zal wel mijn verbeelding zijn. Als ik op de snelweg ben, zijn mijn gedachten nog bij de profcheck. Wat waren dat een stel leuke meiden zeg! Maar ja, natuurlijk super populair, dus alletwee vast al een vriend. Zucht. Zwijmel. Kwijl.
Om mijn gedachten te verzetten zet ik de radio aan. Het zijn de Rolling Stones en ik hoor Mick Jagger zingen: '*You can't always get what you want*'

JAN

"Uuuh", kreunen beide dames als Lara zich omhoog trekt.

Monkey

The Curse Of Monkey Island

Dr[illegible] piraten, houten poten, papegaaien, apen, rum, kanonskogel[illegible] palmbomen, [illegible] driemaster[illegible] wow[illegible] Oftewel: The Curse Of [illegible]nkey Island.

AAN-HOUDER

De meest [illegible] piraat aller tijden is back in business! Guybrush Threepwood is wederom op komen draven voor een belachelijk, dol-dwaas piratenavontuur in de Caribische Zee. Eindelijk keert Lucasarts terug naar hetgeen waar ze echt goed in zijn: het maken van humoristische, [illegible] Op dat gebied [illegible] Lucasarts z'n sporen wel verdiend, want spel[illegible] nes [illegible] Tentacle, Sam & Max [illegible] The Road en Full Throttle, mogen [illegible] worden. Maar ook Monkey Island kent een rijke geschiedenis. Zo was er deel 1. The Secret Of Monkey Island, dat uitkwam op disket-tes, speelde in 16 kleu-[illegible] dialogen alleen kon lezen (kan iemand zich die tijd überhaupt nog herinneren?). Het spel werd een enorm succes met name door de sfeervolle settings, de afwijkende humor en de vreemde, lachwekkende personages. Een vervolg kwam snel. LeChucks Revenge, waarin de zombie-piraat LeCHuck op-[illegible] Guybrush [illegible] zijn vriendin Elaine kidnapte en Guybrush uiteindelijk terecht kwam in The Carnival Of The Damned.

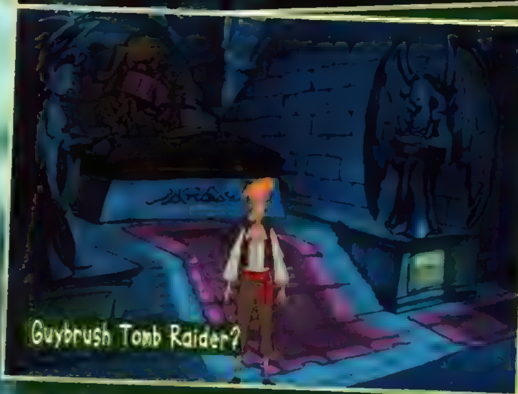
Na jarenlang wachten en smeken, hebben de Guybrush fans nu eindelijk hun zin, want Lucasarts was eerst helemaal niet van plan een deel drie te maken. Wel, de aanhouder wint zullen we maar zeggen.

Elaine.

De kanonnen van Navarone zijn er niets bij.

Daar bij die molen, heb jij mijn hart gestolen.

Disconight: onze held heeft er zin in.


Guybrush Tomb Raider?

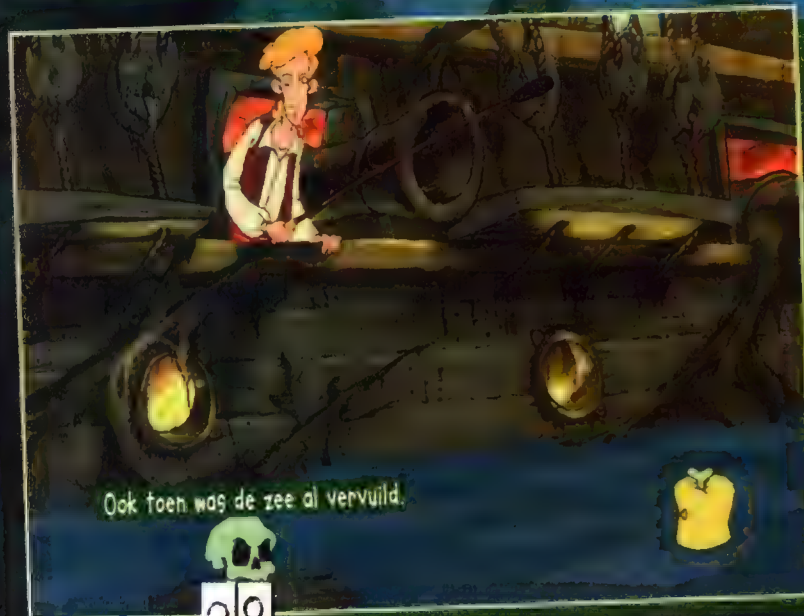
POWER TIP

Om uit de schatkamer van LeChucks boot te komen, moet je de zak coins oppakken. Daarachter vind je een diamanten ring. Gebruik de ring op het raampje.

STAN[illegible] EELD

Al[illegible] het spel begint [illegible] het eigen[illegible] ver[illegible] [illegible]ar deel 2 ein-[illegible] Guybrush is op [illegible] of andere manier ontsnapt uit The Carnival Of The Damned en vindt zichzelf in een botsautootje drijvend in het midden van de oceaan (vraag me niet naar het hoe en waarom).

Terwijl hij zit te peinzen over en te smachten naar Elaine, komt hij midden in een gigantische zeeslag terecht. Het is piraat LeChuck once again die in de haven van Plunder Eiland het fort bestookt. Daar bevindt zich ook Elaine en LeChuck


Ook toen was de zee al vervuild.

Kijk niet zo onnozel jochie.

Guybrush heeft trek in haaievinnesoep.

Island 3

staat erop dat ze met hem trouwt.
Guybrush wordt al snel gevangen door de bemanning van LeChuck (allemaal levende skeletten met het IQ van een krop sla) en wordt in het ruim gesmeten. Hier begint de inbreng van de speler. Als je nu even de juiste dingen doet, en ik sla nu een stukje over, dan kom je op een gegeven moment aan bij het strand waar je Elaine ten huwelijk vraagt en dat bezegelt met een diamanten ring. Echter, de ring is door LeChuck vervloekt en Elaine verandert in een 24 karaats gouden standbeeld.
Nu beginnen de problemen voor Guybrush past echt want als hij hulp gaat vragen bij de Voodoo Mistress (ja, zij is ook weer van de partij) en hij komt terug, is Elaine gestolen. Guybrush zal af moeten reizen naar Blood Island om Elaine te redden maar daarvoor heeft hij drie essentiële dingen nodig: een kaart, bemanning en ook niet onhandig; een schip.

MEGA

De interface in MKI 3 is perfect en werkt hetzelfde als in Full Throttle. Je drukt op een object dat rood oplicht als je er iets mee kan doen en dan krijg je een munt te zien. Op deze munt staat een hand, een schedel met ogen en een papegaai. De hand staat voor pakken, de schedel voor kijken en de papegaai voor praten/proeven.
Met de rechter muisknop bedien je de inventory waar je natuurlijk ook weer objecten met elkaar kunt gebruiken.
Full Throttle vond ik erg leuk maar wel wat makkelijk. Gelukkig is dat bij MKI 3 niet het geval. Het is vanouds in de stijl van zijn voorgangers: raar, niet voor de hand liggende, humoristisch, absurd en knap lastig.
Nieuw is de optie aan het begin van het spel waarbij je de regular mode kunt spelen maar ook voor de Mega Monkey kunt kiezen. Deze laatste bevat meer puzzels en die heb ik dus ook gekozen. Live life to the fullest, right?

LeChuck brand van verlangen om Guybrush te ontmoeten.

KRACHT

Eigenlijk is er in wezen niet zo heel veel veranderd, want de kracht van deel 1 en 2 is ook weer de kracht van deel 3: fraaie graphics en veel humor.
De graphics zijn werkelijk subliem en kennen een zeer hoogwaardige cartoonstijl vergelijkbaar met Discworld II en de laatste Larry: Love For Sail. Met dien verstande dat dit spel er nog mooier uitziet. Het is gewoon een tekenfilm. Maar de humor, de flauwe grappen, de voortdurende woordspelingen en vooral de absurde situaties met idiote karakters zorgen voor veel gegrijns.
Zo moet Guybrush piraten overhalen om lid te worden van zijn bemanning en makkelijk is dat niet want deze zeerovers voelen zich helemaal in hun element met hun baan als nichterige kappers. Of wat dacht je van een piraat die, gehuld in ballet-outfit, de rol van Julia vertolkt in een bewerking van Shakespeare's Romeo & Julia.
Guybrush rolt van het ene in het andere komische voorval, meestal een gigantische ravage achterlatend. En daarom zal ook The Curse Of Monkey Island wel weer een grote hit worden. Speel het spel en concludeer dan zelf: Guybrush Threepwood; van die man ga je toch gewoon heel veel houden?

Diamonds are a girl's best friend.

Guybrush op bezoek bij de Voodoo Mistress.

Mmm, uitgebreide menukaart hebben ze hier.

Op zoek naar de schat.

Mijn kip is niet goed doorbakken!

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	9,0

- Disneyfilm waardige graphics
- Guybrush is back!
- Heerlijke woordgrappen
- Perfecte interface

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16Mb RAM, 20 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Lucasarts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8,8

Guybrush is terug, onhandiger en humoristischer dan ooit. Een juweeltje van een adventure met schitterende graphics, sfeervolle muziek en compleet gestoorde personages. I Love it!
JAN

Sonic R is de nieuwste poging van Sega om een grote Sonic titel uit te brengen voor de Saturn. Dat werd tijd, want een ander 32-bit Sonic avontuur, Sonic Extreme, is zonder verder bericht uitgesteld en Sonic Jam, een compilatie van 16-bit versies, biedt niet veel nieuws.

WAAROM R?

Het basisprincipe van Sonic R verschilt van alle eerder verschenen Sonic the Hedgehog games in die zin dat het een pure racegame is. Het perspectief is voor het eerst van achteren en de actie veel sneller dan vroeger. Snelheid was altijd een belangrijk aspect van Sonic maar het verschil is nu dat dit het uitgangspunt is. Het oude bekende verzamelen van ringen en edelstenen en het ontwijken van obstakels lijkt nu op de tweede plaats te komen. Sonic R heeft vele [illegible]

GEEN [illegible]

[illegible] zocht en vonden een prachtig eilandje in de Grote Oceaan. Niemand zou ze daar herkennen zodat ze van hun welverdiende rust konden genieten. Althans dat dachten ze. Op weg naar hun eilandje ziet Tails aan de kant van de weg een groot bord staan.

Het is een reclamebord waarop de World Grand Prix wordt aangekondigd. "Sonic! Sonic! Kijk, er komt een gigantische race met de allersnelste coureurs ter wereld. Wat een fantastische [illegible]

bord hem nieuwsgierig. Het blijkt namelijk dat Dr. Robotnik, zijn eeuwige rivaal en aartsvijand, ook meedoet aan de race. Sonic laat zijn benen wapperen en in een stofwolk verdwijnt hij achter de horizon. "Wacht Sonic! Wacht op mij!", probeert Tails hem nog toe te roepen.

GEZELLIGE BOEL

Kilometers boven het reclamebord hangt een satelliet, die alles heeft kunnen zien. Dr. Robotnik lacht in zijn vuist: "nu dat je in mijn val bent gelopen, zal ik eindelijk de Chaos Emeralds kunnen bemachtigen en jou voor eens en voor altijd verslaan. Met mijn nieuwe Hovermachine en deze... (Dr. Robotnik kijkt achter zich, waar een rij gloeiende ogen zijn blik beantwoordt) ... kan niets mis gaan! Hahhaaaahaaa!". Sonic weet niet dat Dr. Robotnik achter de locatie van de Chaos Emeralds is gekomen. Maar Sonic is niet de enige die zal gaan racen met Dr. Robotnik. Knuckles heeft gehoord dat Sonic aan een belangrijke race zal meedoen en is er ook naar toe gegaan. Hij zal natuurlijk nooit een kans laten schieten om Sonic de loef af te steken. Amy heeft het ook gehoord, en zal eveneens bij de start van de partij zijn.

BALLONNETJES

Tjongejonge wat een spannend verhaal. Laten we maar eens snel gaan kijken wat Sonic R op game-gebied allemaal te bieden heeft. In principe zijn er vijf verschillende gamemodes. Je kunt alleen spelen of (met een split-screen) met z'n tweeën. In die laatste mode heb je nog een aantal opties. Je kunt gewoon racen tegen de klok maar er is ook een leuke ballonmode. Op het circuit zijn dan ballonnen verstopt en je moet er vijf vinden. Degene die het eerste vijf ballonnen heeft gevonden, is de gelukkige winnaar.
Het leuke aan deze mode vind ik dat je niet perse de snelste hoeft te zijn maar vooral goed moet zoeken. Soms liggen de ballonnen namelijk ergens in het water of bovenop

Iedereen klaar?

Dat lijkt me niet gezond Sonic.

Die laat ik niet liggen natuurlijk.

Oeps, bijna de bocht uit!

Zo wordt ie niet nat.

SO

een rots, waar je normaal, als je gewoon de weg volgt, helemaal niet komt.

TRACKS

Er zijn om te beginnen vier tracks waar je uit kunt kiezen. Er is nog een vijfde, maar daar kan je alleen komen als je iets speciaals hebt gepresteerd (denk ik).
Over die tracks valt weinig te zeggen omdat ze qua uiterlijk zeer voorspelbaar zijn. Je hebt een kasteel, een eiland, een snelweg en een fabriek, die er allemaal zo Sonic als maar mogelijk uitzien. Wel zijn er obstakels en vallen waar je voor uit moet kijken. Soms heb je een looping en springplanken en dergelijke, maar meestal is het gewoon de weg volgen. Hoewel, in de meeste tracks is het niet nodig om altijd dezelfde route te volgen. Vaak zijn er splitsingen waarbij je zelf mag uitmaken of je links of rechts gaat. De keuze hiervoor is vaak afhankelijk voor welk karakter je hebt gekozen bij het begin, want deze hebben allemaal andere karakteristieken.

HET RACE-KWARTET

Sonic is de snelste van de vier karakters die je kunt kiezen om mee te racen. Dat heeft niet alleen maar voordelen, want Sonic doet er wel even over voordat hij die snelheid bereikt. Daarnaast vliegt hij regelmatig uit de bocht, omdat zijn oude schoenen niet veel grip meer hebben.
Sonic kan zowel zijn bekende spin uitvoeren als zijn spin-dash. Daarnaast kan hij springen en zelfs na zo'n sprong met de juiste timing twee keer springen om hooggelegen obstakels te bereiken.
Miles 'Tails' Prowler heeft niet zulke snelle benen, maar zijn andere race-talenten liggen relatief hoog. Hij kan, net als Sonic, spin-dashes uitvoeren, echter zijn sterkste punt is z'n helicopterstaart. Hiermee kan hij tijdbesparende shortcuts nemen.
Knuckles is de meest evenwichtige van de vier. Hij spint en spindasht net als Sonic en Tails maar daarnaast kan hij door de lucht zweven.
Amy Rose is niet zo rap, daarom neemt zij de auto. De auto is niet zo snel maar trekt op als een Ferrari. Omdat het een all-terrain is, kan ze verschillende obstakels omzeilen en als toetje kan de auto over het water zweven.

POWER TIP

...et goed op, want er zitten ...e nodige shortcuts in dit ...pel.

Er is maar één egel ter wereld sneller dan een auto.

Sonic in de bocht. Daar kan geen Baby-Benz tegenop.

Zij aan zij met Robotnik.

Turbo boots.

Naar binnen en scoren!

Two player mode.

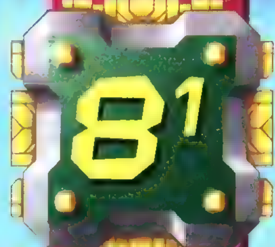
Knuckles is de weg kwijt.

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	8^2

- ▲ Ballon[illegible] is cool
- ▲ Veel race-verschillen in de karakters
- ▲ Shortcuts en vallen
- ▼ Weinig nieuws

SATURN
Prijs: ƒ 129,- Blk ca. 2350
Fabrikant: Travellers Tales
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Sonic R is weer een gelikte versie van Sonic met heel wat meer nieuws dan Sonic Jam. Ondanks dat vind ik dat Sega zijn energie maar eens in wat anders moet gaan steken, want ik heb het nu wel gezien met dat blauwe stekelbeest.
BJØRN

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

Saturn-eigenaars krijgen met Lost World eindelijk weer een toptitel op hun bordje voorgeschoteld. Althans, als de dino's erop passen tenminste (ha, ha).

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9¹
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁷

▲ Veel verschillende dino's

▲ Prachtige settings

▲ Lekker snel

▼ Moves niet altijd even accuraat

SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Dreamworks
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016

8⁹

Een uitstekende conversie als je 't mij vraagt. Lost World zal jullie wat dat betreft niet teleurstellen. Kill, kill, kill, en laat de sterkste zegevieren. Als mens of als dinosaurus, wat jij wil.

KUNSTSTUKJE

Laten we er niet omheen draaien: de populariteit van de Saturn bevindt zich in een neerwaartse spiraal. Juist daarom is het leuk te kunnen vertellen dat er de laatste tijd steeds meer vette titels gereleased worden op Sega's 32-bits machine. Nu is het dus de beurt aan Lost World, de game van de gelijknamige film.
Laat ik beginnen met de uitspraak dat deze Lost World net zo gruwelijk is als de PSX-versie. Er zijn desondanks toch wat kleine verschillen aan te tonen.
De gameplay is hetzelfde, de graphics voor een groot deel ook. Met een Compsognathus, een Raptor, een T-Tex en twee menselijke characters dien je vele uitgebreide trajecten te doorlopen, en verschillende bloeddorstige dino's (en evenzo gevaarlijke mensen) die je weg kruisen, te slachten. Tegelijkertijd is het zaak om lastige obstakels als ravijnen en explosieven te vermijden om het spel tot een goed eind te kunnen brengen.
Het uiteindelijke doel van de game is om in elk level een DNA-symbool te pakken. Heb je ze aan het eind van de rit allemaal weten te verzamelen, dan kun je rekenen op een aardige surprise.

KNULLIG

Maar zoals ik al zei, zijn mij toch wat kleine verschillen opgevallen. Het grafische gedeelte en de speelbaarheid zijn weliswaar dik in orde, maar toch stoorde ik me aan een aantal kleine dingetjes. Zo zijn de schaduwen van de characters nogal knullig in elkaar geflanst en zijn bepaalde bewegingen die je kunt maken niet altijd even goed onder controle te krijgen. Soms denk je een bepaalde sprong van het ene naar het andere plateau op een goede manier gemaakt te hebben, val je verdomme van dat andere plateau af!
Het komt er dus op neer dat sommige acties die je maakt te ver worden doorgevoerd. Ondanks dat zijn de moves na verloop van tijd allemaal wel goed onder de knie te krijgen, en zal dit kleine mankement je niet meer opvallen.

SLAPENDE REUS

Als dino en mens kun je tijdens je speurtocht naar het DNA-deel je levensduur verlengen door speciale items op te pikken (mens) of happen uit stukgebeten vijanden te nemen (dino). Dit maakt niet alleen je life-meter voller, je wordt er ook nog eens bloeddorstiger door, zodat het je minder moeite zal kosten om je tegenstanders te mollen.
De diversiteit in de levels zorgen voor constante actie en spanning, je weet echt niet wat je het volgende moment op je pad tegen zult komen.
Overigens weet ik niet zeker of er wat toevoegingen in deze versie gestopt zijn, maar ik zag wel een level dat ik op de PSX nog niet gezien had, namelijk The Sleeping Titan. Misschien dat ik dit level destijds geskipt heb, dus pin me er alsjeblieft niet op vast.
Lost World is sowieso een geweldig 3D ogend action-packed slachtspel, dat je heel lang aan je beeldbuis gekluisterd zal kunnen houden. De Saturn doet weer goede zaken.

POWER TIP

Ja, ja, hij kan zwemmen ook.

Ik ken toevallug wel karatu!

Ha, ha, mis!

VEROVER DE WERELD MET DE MEEST VETTE GAME VAN '97:

EARTH 2140

Adviesprijs: f 69,95

PC Zone: 88%
Heftige, hectische en geweldadige futuristische oorlogssim.
Power Unlimited: 85%
In dit genre een van de beste
Hoog Spel
Een fantastisch spel voor een vriendelijke prijs
PC Gameplay: 83%
Sfeervol, grote decors, uren spelplezier

EARTH 2140 -
HIGHTECH OORLOGVOERING IN DE 22E EEUW
- LEVENSECHT STRATEGIESPEL
- VIJFTIG SPANNENDE MISSIES
- NETWERKOPTIE VOOR ZES SPELERS
- 640 X 480 OF 800 X 600 RESOLUTIE 65.000 KLEUREN
- SOUNDTRACK MET PERFECTE GELUIDSWEERGAVE
- VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG

EARTH 2140

PC CD-ROM: STRATEGIC ACTION-GAME

KOMPLEET NEDERLANDS

We schrijven het jaar 2140. Na talrijke oorlogen en milieurampen zijn er nog slechts twee wereldmachten over; de United Civilized States (UCS), bestaande uit het Amerikaanse continent, West-Europa en Noord-Afrika, en de Eurasian Dynastie (ED), bestaande uit Oost-Europa en Azië. De veroorzaakte schade noodzaakt beide wereldmachten de bevolking te evacueren naar, onlangs gebouwde, ondergrondse steden. Australië en grote delen van Afrika zijn slachtoffer geworden van, soms decennia lang durende, oorlogen. De gebieden zijn extreem verontreinigd en worden niet meer bewoond. De grondstoffen zijn van levensbelang, maar worden schaars. De resterende voorraden moeten van het aardoppervlak gedolven worden. Escalerende conflicten tussen de UCS en de ED monden uit in een felle en bittere oorlog - de laatste wereldoorlog. Deze allesbeslissende oorlog zal moeten uitmaken wie de resterende grondstoffen verovert en uiteindelijk over de wereld zal heersen! Slechts één partij kan winnen.

Uitgever: DENDA Multimedia B.V.
Tel.: +31-541-570 200
http://www.earth.nl

o.a. verkrijgbaar bij:

SOFTWARE VOOR IEDEREEN! TopWare

denda multimedia bv

Dixons je komt ogen en oren tekort.

turning multimedia

free record shop

VOBIS MICROCOMPUTER BV

DYNABYTE ONE STOP COMPUTERSHOP

QUEEN THE EYE

Dubroc neemt de lift.

Death on Two Leggs in hoogst eigen persoon.

We dansen de samba.

En nu een grote goocheltruc: nieks in mijn en handen en nieks in mijn zak-

Zombies all over the place!

Freddie Mercury is dood maar de muziek van Queen kun je onsterfelijk noemen want tot het eind der tijden zul je in de voetbalstadions We Are The Champions horen. Als grote fan van Queen was ik dan ook zeer benieuwd naar het spel Queen: The Eye.

ARENA

QTE is een actie-adventure en speelt zich af in een futuristische wereld. De hoofdpersoon Dubroc heeft iets ontdekt wat hij niet had mogen ontdekken. Wat dat nu precies is, weet ik ook niet maar Dubroc is in ieder geval flink de lul.
In een wereld waar Het Oog heerst geldt een keihard regime. Met dat regime krijgt Dubroc al snel te maken want als straf wordt hij in de Arena (nee, niet die van Ajax) gedropt, waar toeschouwers kunnen kijken hoe wetsovertreders op leven en dood moeten vechten voor hun vrijheid.
Hier begint de inbreng van de speler. Als Dubroc dien je je een weg te banen door de immense Arena waar de een na de andere creep je probeert om te leggen met pistolen, stokken, zwaarden, of gewoon de old fashion way: met schoppen en slaan.
Nu is Dubroc geen watje en kent ook hij heel wat strakke moves om zijn tegenstanders van zich af te meppen. Al spelend vind je ook diverse wapens, powerups en munitie in de vorm van medikits, een handgun, een mes maar ook een samurai zwaard en een bazooka.
Maar ook als je de Arena overleefd hebt, volgen er nog vier gigantische levels vol gevaar en intrige.

QUEEN

Waarom heet het spel nu Queen: The Eye en niet gewoon The Eye? Ten eerste omdat er in totaal anderhalf uur Queen muziek is meegeleverd, verspreid over vijf CD-ROM's. Het is geen nieuwe muziek van de band, maar bestaande delen van bekende nummers. En dan vooral de wat hardere rocknummers van de band waarbij de zang van Freddie Mercury soms is weggelaten.
Ik had er nooit zo bij stilgestaan maar de muziek leent zich uitstekend voor een dergelijk mysterieus actie-adventure. En het is vooral het gierende gitaarspel van Brian May dat steeds heerlijk om de hoek komt kijken. Wanneer je begint in de Arena en de presentator de deelnemers opnoemt, hoor je op de achtergrond de live-versie van *We Will Rock You* en als je begint met vechten hoor je *I Want It All*.
De Muziek is allemaal zo van CD-ROM te beluisteren en is dus van perfecte CD kwaliteit. Maar er is meer. Zo zul je op een gegeven moment in The Innuendo terechtkomen waar de hele hoes van de CD *Innuendo* tot leven komt. Ook zul je oog in oog komen te staan met de ultieme eindbaas Death On Two Legs en dat is weer een personage uit het eerste nummer van de Queen CD *A Night At The Opera*. Ja, ja dit is echt spekkie voor mijn bekkie.

POWER TIP

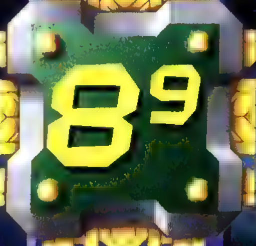
[illegible]

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	10
originaliteit	9,0
speelbaarheid	8,0

+ Queen
+ Veel actie
+ Veel verschil in levels
- Vechten gaat lastig

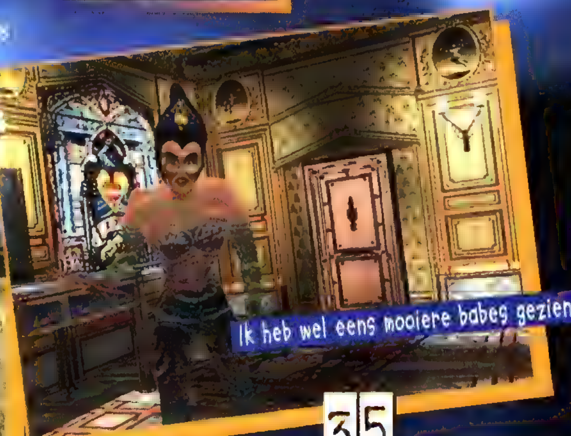
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 55 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95 of Dos.
Fabrikant: Electronic Arts/EMI
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555



Als je een fan van Queen bent, kun je dit spel natuurlijk niet laten liggen. Nog nooit werd muziek zo goed in een spel geïntegreerd. Ben je daar niet echt in geïnteresseerd, dan nog heb je toch nog een zeer mooi spel boordevol actie, spanning en sensatie. En Freddie zag dat het goed was.
JAN

Blijf niet zo dom liggen, zak!

Lekker zitten op zo'n spijkerbed.


Ik heb wel eens mooiere babes gezien.

Riven, de langverwachte opvolger van Myst, is eindelijk uit. Er wordt beweerd dat Riven alles heeft wat Myst miste. We zullen eens kijken.

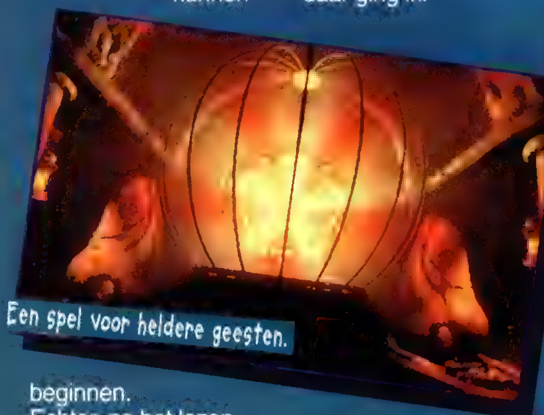
Skull-City.

WORSTELEN

Na het plegen van wat onderzoek op Internet als voorbereiding op mijn Riven review, kwam ik erachter dat ik te maken had met een puzzel/avonturen spel waar ik me niet in één weekendje doorheen zou kunnen slaan. Dus net als elke andere games journalist met een deadline, ging ik op zoek naar een walkthrough. Gelukkig vond ik die en wel eentje van 27 pagina's! Snel begon ik met het langdradige proces van downloaden en na de eerste tien pagina's dacht ik dat ik wel genoeg had om met de eilanden van Riven te kunnen beginnen.

Echter, na het lezen van een paar zinnen van de walkthrough bleek dat het zelfs hiermee geen eitje zou worden en dat die héle walkthrough toch echt een must was. Want hoelang zou het anders geduurd hebben om het volgende zelf uit te zoeken?

'Draai je om, om de grot te verlaten maar gooi eerst de hendel naar de linkerkant van de deur, zodat het rolluik, dat weer een andere deur blokkeert omhoog gaat. Druk dan de rechter knop twee keer in om de kamer nog twee keer te laten ronddraaien. Ga de Gate Room binnen en loop door de open deur naar links. Draai om en gooi de hendel naar de linkerkant van de deuropening en druk op de eerder genoemde rechter knop'. Met dit in mijn achterhoofd, installeerde ik Riven, stelde mijn schermresolutie bij, testte mijn geluid en daar ging ik.


Een spel voor heldere geesten.

Ken je die film Blue Lagoon?

Onderwater achtbaan.

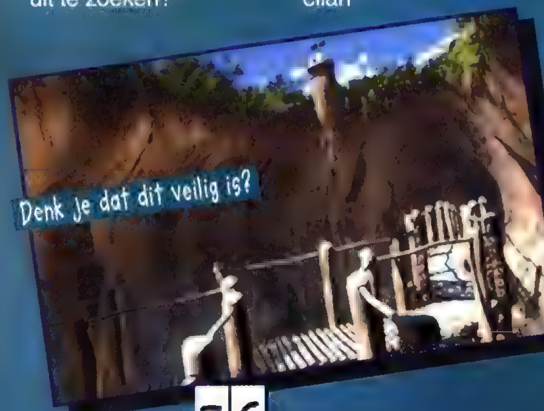
DETAILS

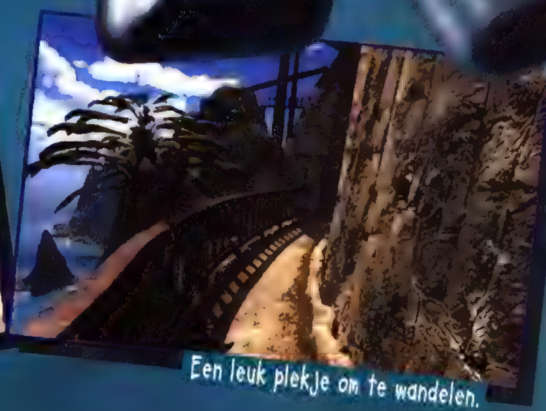
Het begint allemaal met een kort intro filmpje, waarin Artus (die je je misschien nog herinnert van Myst) je vertelt over zijn vader Gehn, die gek is geworden en zijn geliefde gevangen houdt op de eilanden van Riven. Omdat Artus te druk is met schrijven (zo zegt hij), stuurt hij jou naar Riven om haar te redden. Hij geeft je een boek, dat (zo zeg ik) weinig tot geen hulp biedt en stuurt je op pad.

Al vanaf het moment dat ik de wereld van Riven binnenging, was ik verbluft over wat ik zag en het werd alleen maar beter hoe verder ik kwam. De graphics zijn echt verbazingwekkend. De eilanden zitten vol met minitieuze details, zoals rondkruipende insekten, stenen op de grond en allerlei andere objecten, die alleen maar aanwezig lijken voor jouw plezier. Ik zag zelfs een soort Loch Ness monster met hevig gegrom van een rots het water inspringen.

Jezelf transporteren van het ene eiland naar het andere gaat via een adembenemend achtbaan-ritje dat op iedereen bij mij thuis veel indruk maakte. En dan heb je ook nog de eenpersoons onderzeeboot die eveneens als transportmiddel wordt gebruikt.

Wat het geluid betreft, was ik opgelucht geen eentonige midi-loops te horen. Nee, alleen geluiden die je ook verwacht op een bijna onbewoond eiland. Het geluid van druppelend water, golven, insekten gezoem en tsjilpende vogels geeft je het gevoel dat je echt rondloopt in deze fantasiewereld.


Denk je dat dit veilig is?


Een leuk plekje om te wandelen.

Jouw eenpersoons onderzeeboot.

BEEN THERE

Het bewegen in Riven gaat makkelijk, alles wat je nodig hebt, is je linker muisknop. De cursor heeft de vorm van een hand. Tijdens het bewegen naar hot spots op het scherm verandert deze van vorm om verschillende opties aan te wijzen, zoals; hier kan je omhoog klimmen, draai hier om, pak dit, etc.
Gamesaving en restoring is file based via de standaard Windows dialogue box, dus kan je zoveel spelletjes saven als je wilt.
De 'Zip mode' is een handig navigatie feature die het spel versnelt en er voor zorgt dat je niet steeds dezelfde plaats hoeft te bezoeken. Heb je een bepaalde plaats minstens een keer bezocht dan onthoudt Riven dat. Een gele bliksemstraal komt dan in de plaats van de hand-cursor en staat jou toe om alle tussenliggende frames op de weg tot waar de bliksemstraal is geplaatst, over te slaan. Het aantal keren dat je een CD (er zijn er vijf) moet verwisselen is zo laag mogelijk gehouden, je hoeft het in feite alleen te doen wanneer je naar een nieuw eiland gaat.

Weer eens wat anders dan een spuitbus.

PUZZEL PARADIJS

De puzzels die je tegenkomt zijn erg mechanisch van aard: trek aan een hendel, doe een schakelaar aan, kijk uit het raam, kijk wat er gebeurt, druk op een knop, draai een bal enzovoort.
Houd je van het oplossen van dit soort puzzels, dan zal je een paar weken in Puzzel Paradijs zijn, want Riven zit er tjokvol mee. Ik was ook in dit opzicht blij met mijn walkthrough, aangezien veel van de puzzels aan elkaar verwant zijn. Je moet een aantal verschillende puzzels oplossen voordat je aan het grote werk mag beginnen. Ook is Riven niet lineair. Er zijn verschillende eilanden om te verkennen en kom je echt vast te zitten op een bepaalde plaats, dan kan je rond gaan wandelen en iets anders zoeken om onder handen te nemen, terwijl je nadenkt over je eigenlijke probleem. De puzzels vragen om wat logisch denkwerk. Veel hiervan komt neer op het onthouden van hoe je een puzzel oplost en deze kennis toe te passen op een volgende. Zelfs met de walkthrough deden veel puzzels me versteld staan, maar ja, ik ben dan ook niet zo'n puzzelfreak.
Tijdens het spel moet je heel goed op de kleine details letten en hiervan zijn er zo veel dat het soms moeilijk is om te zien of het een hint is of een mooi staaltje animatie.
Met de combinatie van de graphics en de geluiden was alleen al het wandelen door de prachtige omgeving een hele prettige, relaxte bezigheid. Het was als een interactieve wandeling op de bekoorlijke eilanden van Riven. Dit maakt het natuurlijk, zelfs voor iemand als ik die normaal gesproken geen geduld voor dit soort spelletjes heeft, allemaal erg aantrekkelijk.

De weg die leidt naar de gevangenis.

Is dat de tovenaar van Oz?

POWER TIP
Op het Internet kun je een zeer uitgebreide walkthrough vinden.

Typische puzzel-objecten

POWER TIP
Draai het wiel, trek aan de hendel en activeer de schakelaar

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁸

▲ Gedetailleerde graphics
▲ Achtbaan
▲ Geen irritante muziek
▼ Geen menselijk contact

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 100, Windows 95, 16 Mb RAM, 75 Mb schijfruimte, muis, geluidskaart, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Cyan/ Red Orb
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8⁵

Ik moet eerlijk zeggen dat ik niet zo'n adventure-liefhebber ben en me ook niet echt verheugde op het testen van Riven. Dit veranderde evenwel snel. Alleen al de prachtige, gedetailleerde graphics maken deze game voor iedereen aantrekkelijk. Maar voor de Myst freak is dit echt een traktatie. Inderdaad; alles dat Myst had, en nog veel meer!
MARK B.

(RI)VEN

Valkieser

Van links naar rechts: Metin, Ramon, Reinier.

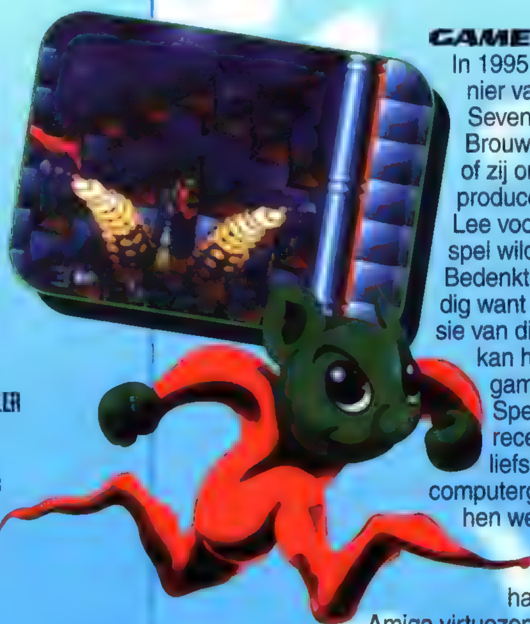
In Hilversum, het mediacentrum van ons kikkerlandje, is al meer dan 15 jaar het gerenommeerde post-produktiebedrijf Valkieser gevestigd. Sinds 1995 kent het bedrijf ook een games-afdeling.

BEROEMD IN NL?

Valkieser is een bedrijf dat bij weinig mensen een belletje zal doen rinkelen. Toch worden dagelijks vele miljoenen mensen onbewust geconfronteerd met het werk van dit veel geroemde post-produktiebedrijf.
Valkieser is namelijk verantwoordelijk voor de vormgeving van vele tientallen TV-commercials en -programma's. Ook de leaders van bijvoorbeeld de KRO, RTL4 en SBS6 zijn van de hand van dit bedrijf.
Een van de nieuwste projecten waar Valkieser zich op gestort heeft is het bedenken, ontwikkelen en uitgeven van computergames. Na jaren met succes als third-party aan CD-i en CD-ROM projecten te hebben gewerkt, werd het tijd voor een nieuwe uitdaging: een eigen game.
Ruim 18 maanden lang werd er door drie jongens aan het spel Moonchild gewerkt en de game is inmiddels overal te koop.

Even voorstellen

Naam:	REINIER VAN VLIET
Geboren:	28 augustus 1971
Opleiding:	HAVO
Functie:	Programmeur
Favoriete Game:	Mario 64
Naam:	METIN SEVEN
Geboren:	23 juli 1971
Opleiding:	HAVO
Functie:	Vormgever
Favoriete Game:	Quake Netwerk
Naam:	RAMON BROUWMULLER
Geboren:	7 januari 1972
Opleiding:	Conservatorium, drums
Functie:	Geluidtechnicus
Favoriete Game:	Mario 64
Naam:	RODERICK LEE
Functie:	Makin' these things happen (producent)



GAMEFREAKS

In 1995 werd aan Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Brouwmuller gevraagd of zij onder leiding van producent Roderich Lee voor Valkieser een spel wilden ontwikkelen. Bedenktijd was niet nodig want de grootste passie van dit trio was, hoe kan het ook anders, games.
Spelen, ontleden, recenseren en het liefst zelf maken: de computergame had voor hen weinig geheimen meer. Maar liefst vier titels hadden deze Amiga virtuozen en vrienden al achter hun naam staan voordat zij aan het project Moonchild begonnen.
Reinier was verantwoordelijk voor de software (The Feel), Metin voor de vormgeving (The Look) en Ramon voor het geluid (The Sound). De eerste twee Amiga-titels ('88-'89) die aan deze samenwerking ontsproten, luisterden naar de namen Venom Wing en Ptalomus. Helaas stierven deze games een zachte dood op de zolderkamer.
De derde titel (Hoi!) kwam in 1992 gereed en had aanzienlijk meer succes. Dit spel werd aan het Amerikaanse Hollyware verkocht maar door onervarenheid leverde het de boyz geen ene rooie cent op. Hetzelfde scenario ging op voor de vierde titel Clockwiser. Dit spel werd gekocht door het Engelse Raspoetin maar ook hier liet het zakeninstinct ons drietal flink in de steek.
Eind 1995 ging de produktie van Moonchild van start. Een psychedelisch 2D platformgame voor de PC dat terug doet denken aan de oude Commodore 64 tijd. Is dit dan eindelijk de (financiële) doorbraak waar deze drie jonge developers al sinds hun zestiende van droomden?

2D? 2D!

Bij aanvang van de Moonchild-produktie werd een aantal belangrijke uitgangspunten geformuleerd. Soepele speelbaarheid stond bovenaan het verlanglijstje en het spel moest daarnaast een 2D vormgeving krijgen. Niet omdat men bij Valkieser niet houdt van 3D-gameplay maar het ontbrak hen gewoon aan geld en mankracht.
Met deze uitgangspunten werd het belangrijk om op 2D-gebied het onderste uit de kan te halen. High Performance Resolution, smooth scrolling en 50 beelden per seconde waren het resultaat. Dit leverde flink wat zweetplekken op in de okselregio van programmeur Reinier van Vliet. De kick was des te groter toen bleek dat na vijf maanden de engine voor de bouw van Moonchild perfect bleek te werken.
Ondertussen was vormgever Metin druk in de weer om het Moonchild character en de achtergronden tot leven te wekken en componeerde geluidsman Ramon zich suf om de eerste serie techno- en ambient-tracks voor het Maankindje gereed te krijgen.
"De eerste vijf maanden van de produktie waren het moeilijkst. In deze fase is iedereen bezig om de basis van het spel in kaart te brengen en de vormgeving af te stemmen op de programmatuur, en andersom. Ben je eenmaal door deze eerste zure appel heen, dan gaat de produktie daarna alleen maar sneller."

FINAL TEST

De eerste tests van Moonchild werden halverwege de produktie eind 1996 uitgevoerd. Tijdens deze tussentijdse tests waren de volgende vragen van belang: is het spel niet te moeilijk of te makkelijk en is de opbouw van de levels wel goed en houden we ons wel aan de rode draad?
Met de antwoorden op deze vragen werd weer maanden gevochten, gediscussieerd, geprogrammeerd, gemusiceerd en getekend maar halverwege 1997 was het dan zover: de final testing kon beginnen. Hiervoor werd het gerenommeerde Seattle-based ST-Labs ingeschakeld. Met het zweet in de handen werd een aantal Moonchild-CD's naar de Amerikaanse oostkust gestuurd. Na weken vol spanning kwam het grootste compliment dat een programmeur kan krijgen: men had geen bugs kunnen vinden! Dit bericht zette de deuren natuurlijk wagenwijd open om Moonchild zo snel mogelijk op de markt te brengen. Valkieser Publishing werd ingeschakeld en vanaf 4 oktober 1997 is het spel te koop. Op korte termijn zelfs in Japan, de Verenigde Staten en Duitsland.
"De bevalling is gelukt, maar het was geen gemakkelijke worp", aldus producent Roderick Lee.
Misschien dat we in de nabije toekomst kunnen rekenen op een 3D-versie van Moonchild? Een demo van het origineel kun je in ieder geval ophalen op het volgende adres: www.moonchild.nl.

THOMAS

Pipsy heeft nog een appeltje te schillen met Wizpig.

Taj is een goedzak.

Timber is allround.

DIDDY RAC

Tiptup is een snelle rakker.

Het is dringen geblazen in de Grand Canyon.

Nintendo blijft ons verrassen. De afgelopen twee jaar is namelijk in het diepste geheim gewerkt aan een revolutionair racespel en slechts enkele weken voor de release werd dit door Nintendo aan de wereld bekend gemaakt. Diddy Kong is back en dat zullen we weten ook!

RARE BUT WARE...

In het hoofdkwartier van het jonge Engelse softwarehuis Rare zijn de afgelopen jaren een aantal baanbrekende titels ontwikkeld. Een paar voorbeelden: Donkey Kong Country, Super Mario 64, GoldenEye, Banjo-Kazooie en Blast Corps.

Nintendo wist wat zij deed toen het dit Engelse bedrijf een aantal jaren geleden voor vele tientallen miljoenen dollars kocht. En ze kunnen ook nog eens een geheimpje bewaren. Al meer dan twee jaar werd er namelijk door Rare in het diepste geheim gewerkt aan de ontwikkeling van Diddy Kong Racing. Deze jongste telg uit de Donkey Kong familie belooft een baanbrekende game te worden in het race-genre.

RACE-ADVENTURE

Diddy Kong Racing is voor Nintendo zo'n belangrijke titel dat de verwachtte releases van Banjo-Kazooie en Legend of Zelda 64 zijn uitgesteld tot halverwege dit jaar.
Maar wat is er dan zo bijzonder aan DKR?
Op het eerste gezicht lijkt het spel namelijk verdacht veel overeenkomsten te hebben met zijn racebroeder Mario Kart 64.
Niets is minder waar. Afgezien van het racen is DKR een compleet ander spel dan Mario Kart 64. Diddy Kong Racing is namelijk een race-adventure. Naast het doodgewone racen op de vele tracks kan de speler ook voor een (race) adventure kiezen. Een tweede unieke kant van het spel is dat gekozen kan worden uit drie verschillende voertuigen: een auto, een hovercraft en een vliegtuig. Deze drie voertuigen stellen ieder weer hun geheel eigen eisen aan de besturing en daarmee aan de speler.
Een heel nieuw concept waarmee Rare weer aantoont niet vies te zijn van revolutionaire ideeën en een garantie biedt voor maandenlange race-fun.

RACE MET BALLEN

In DKR kan dus gekozen worden uit twee opties: Race en Adventure.
In de race is het de bedoeling dat er gewoon zo hard mogelijk gescheurd wordt. Dat kan in een 1-, 2- en 4-player mode. Net als in Mario Kart 64 liggen de tracks van DKR bezaaid met powerups.

POWER TIP

Mis je je in Dino Domain een gouden ballon? Ga dan naar Taj en vraag om een hovercraft of vliegtuig. Vertrek vervolgens naar zee en daar ligt een ballon voor je klaar.

Kom maar op Fatso!

Ready for take-off? Go!

Ter land.

Ter zee.

En in de lucht.

KONG
ING

Banjo is ook van de partij.

Bumper is een echte thrill-seeker.

Wizpig heeft zwaar de pest in.

Conker is een oude vriend van Diddy.

Krunch is een Kremlin en doet voor spek en bonen mee.

Door het verzamelen van de rijkelijk aanwezige bananen kan de snelheid van de auto's, hovercrafts en vliegtuigen verhoogd worden. De rode, blauwe en groene ballonnen zorgen voor een interessant wapenarsenaal van magneten, olieplassen, turbo's, schilden en raketten. Hoe meer ballonnen van één kleur er achter elkaar verzameld worden, des te meer kracht de wapens krijgen. Doodnormale raketten veranderen bijvoorbeeld plotseling in heatseeking-missiles of met een opgevoerde turbo schiet je ineens van de achtste naar de eerste plaats. Zo wordt iedere race een party van snelheid, vuur, verkeersdoden en shortcuts. Jos Verstappen,

Een belang-

met de Race: tracks die in het Adventure nog niet bereikt zijn, blijven ook in de Race op slot. Bummer, logisch maar toch kloten.

ADVENTURE

Alle goodies en power-ups die in de Race voorkomen, zien we ook weer terug in de Adventure mode. Maar hier is de opbouw van het spel vergelijkbaar met iedere willekeurige platformgame.
Het eerste doel van het Adventure is namelijk om de gevaarlijke eindbaas WhizPig te verslaan. Om hier te komen moet nog een hele serie races en levelbazen verslagen worden. Allereerst moeten de vier tracks van de vier verschillende werelden gewonnen worden. Nadat de speler één wereld (vier tracks) winnend heeft afgesloten, moet hij het vervolgens in een race opnemen tegen een levelbaas. Bij winst wordt hij door dezelfde levelbaas uitgedaagd om op dezelfde vier tracks acht munten te verzamelen en weer als eerste te eindigen. Wie dit lukt krijgt dan een deel van een amulet. Als alle delen zijn verzameld dan mag de speler het opnemen tegen eindbaas WhizPig.

End of story denk je dan, maar nee, het avontuur is dan nog maar halverwege. Nadat WhizPig verslagen is, begint namelijk het Trophy Tournament om te laten zien wie nu eigenlijk de beste coureur aller tijden is.
En ik zou bijna vergeten dat ook in DKR een gesloten/verborgen wereld te vinden is. Pas aan het eind van het Adventure is deze bereikbaar maar dan moet je wel eerst nog even de sleutel vinden die op een van de tracks verborgen ligt.

TRENDSETTERS

Zoals je inmiddels wel gemerkt zal hebben, is DKR een verzameling van ter land, ter zee en in de lucht, racen, adventure, bazen, eindbazen, challenges en geheime bergplaatsen. Niet het eerste waar je aan denkt bij een racespel. Maar Rare is er bijzonder goed in geslaagd om een perfect evenwicht te vinden tussen avontuur en racerij.
Dit maakt Diddy Kong Racing tot een spel dat met kop en schouders boven de middelmaat uitsteekt en misschien wel een hele nieuwe trend gaat zetten binnen het racegenre.

Luchttorpedostiek in z'n puurste vorm.

Het leukste dat er is: elkaar afttroeven en afmaken.

Nintendo's paradepaardje: de 4-player mode.

Kijk voor je sakkel!

RAPPORT

graphics	9,8
geluid	8,5
originaliteit	9,0
speelbaarheid	9,5

- Een lust voor het oog
- Unieke combi
- Rare blijft een topper
- Super besturing

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6051353

9,2

POWER TIP

Maak tijdens de Coin-Challenge zoveel mogelijk gebruik van de handrem. Zo kun je slippend de munten pakken die op moeilijke plekken liggen en toch vaart houden om als eerste te eindigen.

POWER TIP

Laat je tijdens de race niet afleiden door allerlei nieuwe gebouwen die ineens op duiken.

F1 Pole Position 64

Een klein half jaar geleden testte ik Human Grand Prix, de Japanse voorloper van F1 Pole Position. Over HGP was ik zeer te spreken en hoewel F1 PP beter is, geef ik het toch een lager cijfer. Dat klopt natuurlijk niet maar ik zal het proberen uit te leggen.

EXCUSES

Misschien moet ik wel beginnen met m'n excuses aan te bieden. Het gebeurt me niet vaak dat ik een spel test en me na een tijdje afvraag of ik het wel helemaal goed heb gezien. Het overkwam me ruim een jaar geleden bij Formula One voor de PlayStation, waarvan ik beweerde dat het zonder stuur- en remhulp eigenlijk niet te spelen viel. Toen ik dat spel maanden later nog eens heel uitgebreid aan de tand voelde, moest ik toegeven dat ik me op dat punt vergist had. Gelukkig kon ik een en ander rechtzetten in mijn test van Formula One 97 en met terugwerkende kracht de eerste versie alsnog de eer geven die het toekwam.

Met Human Grand Prix is eigenlijk het omgekeerde het geval. Na Formula One 97 gespeeld te hebben, pakte ik HGP er weer eens bij en met enige schaamte moet ik bekennen dat ik destijds veel te positief ben geweest in mijn beoordeling. Overigens was HGP alleen via de import verkrijgbaar en neem ik aan dat de meeste raceliefhebbers gewacht zullen hebben op de Europese versie: F1 Pole Position dus.

Inmiddels heb ik F1 PP gespeeld en ondanks de (kleine) verbeteringen ten opzichte van HGP bevestigde dit spel me in het gevoel dat ik een half jaar geleden een veel te hoog cijfer heb uitgedeeld, waarvoor nogmaals mijn excuses.

VEEL OPTIES

Laat ik voorop stellen dat F1 PP zeker geen slecht spel is. Met name door de zeer uitgebreide opties is het mogelijk om de wagen, en vooral de besturing ervan, zo in te stellen dat je bolide precies zo reageert als jij dat wenst.

Pluspunt daarbij is dat je kunt kiezen voor bediening met het N64-pookje of op de vertrouwde SNES manier. Desondanks had ik niet het gevoel dat ik de wagens optimaal in de vingers had. Zeker in vergelijking met Formula One reageren de auto's minder vloeiend en had ik niet het idee dat ík de auto bestuurde maar een beetje alsof ik een onzichtbare hand aanwijzingen gaf die de auto voor mij door de bochten manoeuvreerde (hopelijk begrijp je wat ik bedoel).

POPUP

Op het geluid van F1 PP valt niets aan te merken maar de graphics zijn mijns inziens niet van N64 niveau. In tegenstelling tot veel andere N64 spellen is hier duidelijk sprake van het zogenaamde 'popup-fenomeen' (decors die plotseling opduiken). Bij sommige circuits zie je tijdens de race allerlei gebouwen, tribunes etc. opdoemen die er eerst nog niet stonden (zie ook de plaatjes boven).

Tel daarbij op dat de racers weliswaar de 'echte jongens' zijn maar uit het seizoen '96, dan moet ik toch echt de conclusie trekken dat de F1 racefans met een N64 (nog) niet de kwaliteit geboden krijgen die de PlayStation spelers op dit gebied wel in huis kunnen halen.

RAPPORT

graphics	6⁴
geluid	8⁰
originaliteit	7⁷
speelbaarheid	7³

▲ Alle opties die je wenst

▲ Realistische races

▼ Soms trage beeld-opbouw

▼ Besturing aan de vage kant

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Human
Distributeur: GameWorld
Tel: 010-4369350

7⁴

F1 Pole Position biedt alle opties die je je maar wenst en is daardoor voor de echte liefhebbers een behoorlijke F1 sim. De graphics en de besturing zijn mijns inziens echter voor verbetering vatbaar.

Wel netjes blijven deze keer Schumacher!

Z'n snelle trainingstijd maakt Verstappen overmoedig.

Blik vanuit de cockpit.

CHAMELEON TWIST

Opnieuw is er een diertje van stal gehaald om de hoofdrol in een nieuwe game te spelen. Ditmaal is 't een kameleon, die hoopt een evenzo grote ster te worden als sommige van zijn voorgangers.

DAVY FLIPT

The star of the show in deze Super Mario 64-achtige game is Davy, een kameleon die in het dagelijkse leven niets liever doet dan chillen op zijn favoriete rotsblok.
Ook nu weer, maar niet voor lang. Het toeval wil namelijk dat er net een weird konijn haastig langs Davy's stekkie huppelt. Deze springt een eindje verderop in een vreemde pot, en nieuwsgierig als ie is, besluit Davy ook die pot in te duiken en uit te zoeken waar dat konijn gebleven is.
Een tel en een sprong later gaat Davy compleet uit zijn dak; hij staat namelijk op twee poten, heeft een superpakkie en een sportief rugzakje aan. Om over het wereldje waarin hij is beland nog maar te zwijgen!

Voor alle duidelijkheid: dit zijn mieren.

Lekkere snack, die vlammetjes.

Davy steekt z'n tong weer eens uit.

En wie mag jij dan wel zijn?

A LA MARIO

Dit is waar de daadwerkelijke game begint. Met Davy kom je in een fantasiewereld terecht die onderverdeeld is in zes gebieden.
Zo kun je terechtkomen in Ant Land, waar de meest vreemdsoortige mieren je op de hielen zitten. Of in Desert Castle, waar je pijlen die uit muren geschoten worden, moet zien te ontwijken en allerlei vreemde beesten dient te verslaan. Dit alles gebeurt op een manier die zo goed als gelijk is aan de wijze waarop dat met Super Mario 64 het geval is. Complete bewegingsvrijheid in een 3D omgeving, het is zo'n beetje het handelsmerk van de N64.
Ook hier moet je zoeken naar allerlei items, zoals hartjes en kronen en kom je na alle obstakels overwonnen te hebben terecht bij een tussenbaas.
Het begrip originaliteit lijkt voor de bedenkers van deze game van weinig waarde te zijn geweest.

RAP VAN TONG

Toch kom je in Chameleon Twist genoeg leuke dingen tegen om het niet meteen als jatwerkje te bestempelen. Zo zijn Davy's moves zeker wel funny. Hij beschikt namelijk over een heel bijzondere tong. Als dat ding uit zijn bekkie komt, rekt 'ie meters uit en kan hij er mee hoogspringen, verspringen, kleine vijanden opslokken en vastplakken aan palen op heuvels die springend niet te bereiken zijn. Door middel van de 3D stick kun je die tong alle richtingen uit laten gaan.
Ook zijn de designs van de levels zeer gevarieerd. Zo oogt Kids Land erg fris en fleurig, terwijl Ghost Castle weer een heel donker, sinister sfeertje ademt. Hetzelfde geldt voor de moeilijkheidsgraad van de te nemen hindernissen. Deze lopen erg uiteen, maar brengen stuk voor stuk toch een hoop spanning en fun met zich mee.

HUP, HET RAVIJN IN

Maar natuurlijk is niet alles oké. Zo ben ik niet erg te spreken over de verhouding tussen de grafische invulling en de grootte van het beeldscherm. Soms is het qua kleur, objecten en characters mad busy, terwijl het een eindje verder allemaal weer hartstikke leeg en minimaal oogt.
Ook de bediening is soms verwarrend omdat de cameraview zich niet altijd even snel in de meest geschikte positie verplaatst. Zo kan het dus wel eens voorkomen dat je eventjes een stapje naar links doet wanneer je eigenlijk naar rechts wil. Niet rampzalig natuurlijk, tenzij je net op het randje van een ravijn staat. En daar zijn er in deze game nogal wat van. Zie dan nog maar terug te komen op die rots waar je aan het begin van het spel nog zo lekker op zat te relaxen.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁴
originaliteit	6⁰
speelbaarheid	7⁸

+ Origineel qua moves
+ Tot 4-player battle mode
- Slechts zes levels
- Soms verwarrend camerawerk

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 169,95 Bfr. ca. 3075
Fabrikant: SunSoft
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

7³

Double k.o.

Bijna m'n brain aan een spies.

Als die kabels het maar houden.

SPAWN The Eternal

Spawn is echt een superheld van de jaren negentig. Deze creatie van Tod McFarlane is niet zo'n mietje in een maillot als Superman maar een door spijt, haat en demonen getergde geheime agent die eigenlijk dood hoort te zijn.

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	7^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	8^5

- ▲ The Violator
- ▲ The Clown
- ▲ The Soul Trapper
- ▼ Stroeve overgang tussen vechten en zoeken

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sony Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

8^0

Het is natuurlijk onmogelijk om de legendarische comicbooks te evenaren. Desalniettemin een geslaagde poging dat een interessant computerspel heeft opgeleverd.
KEES

SUCCES-STORY

Al Simmons, zoals Spawn als mens genoemd werd, heeft zijn ziel aan de duivel verkocht om, nadat hij vermoord was, een fysieke vorm aan te kunnen nemen zodat hij zijn vrouw en kind kon beschermen en zijn moordenaars kon wreken.
Helaas heeft Spawn niet altijd zijn gedachten en krachten onder controle waardoor er regelmatig slachtoffers vallen. Maar hé, een superheld mag toch ook fouten maken.
De Spawn comics behoren al ruim zes jaar tot de best verkochte comicbooks en de uitgebreide lijn van action figures zijn eveneens niet aan te slepen. Dit jaar ging in de Verenigde Staten ook een Spawn bioscoopfilm in première en worden sinds kort ook Spawn tekenfilms op televisie uitgezonden.
Het spreekt voor zich dat een computergame niet uit kon blijven. Sterker nog, bijna twee jaar geleden schreef Bjørn nog een lovende recensie over een Spawn spel op de SNES. Reden genoeg om het op de PlayStation nog eens dunnetjes overdoen.

SPAWN VILLAINS

Het spel is opgebouwd als een comicbook en combineert een Tomb Raider achtige zoektocht door een sinistere 3D wereld met keiharde 'man to man combat' a la Tekken.
De achttien levels zijn verdeeld in drie verschillende tijden waarin Spawn ook enigszins van uiterlijk verandert. Zo is daar de Savage Spawn, de Medieval Spawn en de Street Spawn. Op zijn pad komt onze 'lone ranger' een scala aan tuig tegen. Naast het reguliere penose volk maken ook de inmiddels wereldberoemde Spawn schurken The Violator, zijn alter ego The Clown en de Soul Trapper hun opwachting.
Tussen de gevechten door lost Spawn puzzels op en verzamelt hij powerups en magische krachten die hij in de gevechten kan benutten.

NIET SPAWNEND

Spawn: The Eternal is een vet spel, dat voorop gesteld. De graphics zijn wreed. De sinistere sfeer van de strip hebben de programmeurs goed weten te vangen door middel van schaduwen en onheilspellende lichtvallen. Ook de combinatie van platform en beat'em up is redelijk goed geslaagd.
Het nadeel is echter dat deze twee facetten zo stug in elkaar overlopen. Als er om de hoek opeens een gast staat dan kan je hem niet verrassen of zo (hij jou trouwens ook niet) want voor het vechten moet de computer even een fractie van een seconde laden zodat Spawn zijn cape kan aantrekken. Je hoeft dus tijdens het wandelen en zoeken nooit echt op je hoede te zijn en dat is nu net wat bijvoorbeeld een spel als Tomb Raider zo adembenemend spannend maakt. Jammer.

Man to man combat.

POWER TIP

Net voordat deze Power Unlimited gedrukt werd, hoorden we dat Spawn pas in april uit zal komen.

Ken ie boos kijken hè?

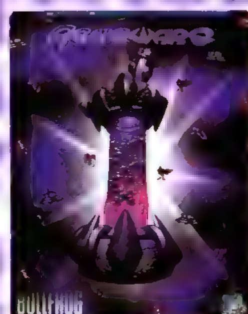
Spawn met z'n rug tegen de muur.

McFarlane

bart smit BEST IN GAMES!®

Magic Carpet Plus Classics. ~~99,-~~ **14,95** Bfr 269

Syndicate Wars. ~~99,-~~ **14,95** Bfr 269



Gene Wars. ~~99,-~~ **14,95** Bfr 269

Daedalus Encounter. ~~129,-~~ **34,95** Bfr 699

AKTIE CD-ROMS

Zeer geschikt voor race- en vliegsimulatiespellen.

Analoog joystick Phantom. ~~129,-~~ **79,95** Bfr 1599

Blade Runner. **129,95** Bfr 2339

A-2 Racer. ~~49,95~~ **29,95** Bfr 599

Opbergsysteem voor 27 CD-Roms. (zonder inhoud). ~~34,95~~ **29,95** Bfr 599

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing. **129,-** Bfr 2325

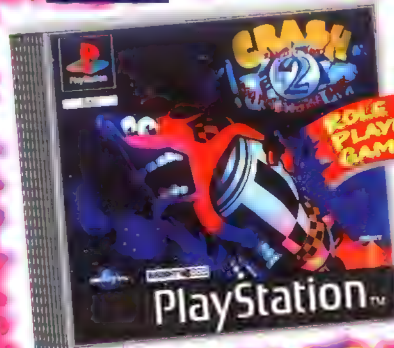
Duke Nukem.

Fifa '98 - Road to World Cup.

PlayStation™

Red Alert. **139,95** Bfr 2495

Tomb Raider 2. **129,95** Bfr 2339



Crash Bandicoot 2. **109,95** Bfr 1979

bart smit
ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN

*Kijk op de verpakking voor de juiste systeem-eisen. *Verschijningsdata van alle spellen onder voorbehoud. *Prijswijzigingen voorbehouden.

grand theft auto

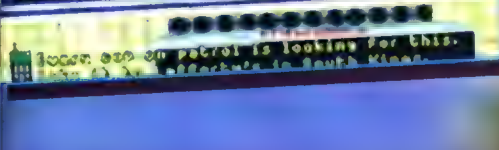
Wil je je uitleven als hardcore crimineel, zonder de kans te lopen achter de tralies te belanden? Dan is hier een zeer leuke, en vooral veilige oplossing: Grand Theft Auto.

Dat gebeurt er met gasten die de held uithangen.

Dit lijkt me wel een leuk karretje.

Misschien had ik die agent er niet kunnen neerschieten.

Eventjes wat drugs droppen.



WREEDHEID

Het is algemeen bekend dat gamers een sadistisch en bruut groepje mensen zijn die over het algemeen maar een motto hebben als het om games gaat: the more violence, the more fun. Het wordt voor de game ontwikkelaars natuurlijk steeds moeilijker om deze mensen tevreden te houden. Was een paar maanden geleden een game als Carmageddon nog genoeg om hun honger te stillen, nu moet er een spel al Grand Theft Auto aan te pas komen. Jullie kunnen natuurlijk wel raden dat Grand Theft Auto weer een paar stappen meedogenlozer is dan Carmageddon en zal daardoor waarschijnlijk weer de nodige discussie opleveren.

HUMPIN' FOR THE MOB

Bleef het bloedbad in Carmageddon nog beperkt tot louter voetgangers, in GTA ben je niet gebonden aan dat soort beperkingen, iedereen kan jouw prooi zijn. En alsof dat nog niet genoeg is, is GTA voorzien van een heuse storyline. Het is namelijk de bedoeling dat je de hele carrière van een crimineel doorloopt. Van het stelen van auto's tot het vervoeren van vrouwen van maffia bazen; alle aspecten komen aan bod. Je krijgt je opdrachten via telefooncellen op straat, waarbij elke telefooncel een missie vertegenwoordigt. Heb je alle cellen gehad, dan ga je door naar het volgende level. Natuurlijk word je, net als in het dagelijkse leven, dwarsgezeten door de politie en moet je er af en toe eentje omkopen of neerschieten. Tja, waar gehakt wordt...

IEDEREEN Z'N DEUNTJE

GTA is doorspekt met allerlei leuke features die het spel zeer realistisch maken. Bijvoorbeeld de manier hoe je een auto steelt; je gaat midden op de snelweg staan en een auto stopt dan voor je, net als in het echt (behalve in Amsterdam). Je opent de deur, gooit de bestuurder eruit en rijdt weg.
Ook is het mogelijk doormiddel van powerups aan wapens te komen. Op die manier kan je niet alleen mensen doodrijden maar ook gewoon neerknallen, reuze handig!
Een andere hele coole feature is de autoradio. Zodra je in een auto stapt hoor je de autoradio, alleen verschilt het radiostation dat je hoort per type auto. Steel je bijvoorbeeld een BMW dan hoor je gladde popmuziek. Maar steel je een jeep dan knalt bijvoorbeeld HipHop door de speakers.
Ook kloppen de rij-eigenschappen van de verschillende auto's aardig. Een Pick Up Truck is bijvoorbeeld langzaam maar sterk en een racemoter is snel maar kwetsbaar, enzovoort.
Het enige mindere aan GTA zijn de graphics. Het maffe is dat GTA eerst uitkwam op de PC, en de graphics daarop wel mooi waren.

Wasted maar ik heb m'n lol gehad.

Ben je net lekker aan 't cruisen, moet je weer aan de slag.

POWER TIP

Powerups (pistolen, munitie, geld, enz.) krijg je door dozen kapot te rijden die soms op de straathoeken staan.

RAPPORT

graphics	6,0
geluid	10
originaliteit	9,5
speelbaarheid	9,5

- ▲ Uitgebreide missies
- ▲ Verrassend
- ▲ Vet geluid
- ▼ Matige graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2525
Fabrikant: BMG Interactive
Distributeur: BMG
Tel.035-6256256

8,8

Ondanks de mindere graphics is Grand Theft Auto een fantastisch spel dat je niet gauw zal vervelen. De perfecte combinatie tussen humor en geweld zal er ongetwijfeld voor zorgen dat het een dikke hit wordt.

I-WAR

I-WAR? Ik oorlog, jij oorlogt, wij oorlogen? Ach wat maakt 't uit. Take up your lasers, put up your shields; you're in space and it's war. Again.

Vijand op de korrel!

Volg de instructies, dan komt het wel goed.

MALLOOT

Space flight combats rule. Waarom? Omdat vechten in space natuurlijk tot de verbeelding spreekt en bovendien de lasers en explosies het best tot hun recht komen in de donkere contouren van een of ander melkwegstelsel.
En nu hoeven niet weer gelijk alle flight sim aanhangers in de pen klimmen om het tegendeel te beweren of me voor achterlijke malloot uit te gaan maken. 'Gewone' flight sims zijn oké, ik heb gewoon mijn voorkeur.
De grote jongens van dit genre zijn natuurlijk de Wing Commander series en de X-Wing en T-Fighter games van LucasArts. Beide prima reeksen, al hoop ik dat de nieuwe Wing Commander wat meer instant actie te bieden heeft. Dat laatste zit bij I-War wel goed. Maar eerst het verhaal.

Planeetje scannen.

POWER TIP

Om onkwetsbaar te worden druk je tijdens de missie de linker SHIFT + I in.

DREADNAUGHT

Als eerste krijg je een intro van dertien(!) minuten te zien. Erg spectaculair, erg mooi, maar ook erg lang.
Deze film zorgt er wel voor dat je direct in het verhaal zit. Je ziet diverse acties van een kale neger die na iedere gewonnen combat een dikke sigaar rookt, maar uiteindelijk toch het loodje legt.
Het achtergrondverhaal komt in het kort hierop neer: al meer dan 100 jaar is er oorlog in space tussen twee groepen. De Common Wealth; zij behartigen de belangen van de Aarde; en de Independents; een groep radicalen die vechten voor zelfbestuur.
Omdat Mr. Sigaar de pijp uit is, word jij aangesteld als officier in het leger van de Common Wealth en heb je de controle over de 150 meter lange Dreadnaught-class Corvette. Een enorm, tot zijn tanden bewapend spaceship, met allerhande technische snufjes en een uiterlijke lijn om je vingers bij af te likken.
Jij mag met deze kist 35 missies langs planeten en sterren razen alwaar je je verfijnde lasers laat gelden en jouw strategisch inzicht alles bepalend zal zijn. Want wat wordt je tactiek? Verklaar je de vijand de oorlog of kies je voor vrede?

Combat in alle soorten en maten.

De 150 meter lange Dreadnaught-class Corvette.

TRAINING

Het is aan te raden eerst de uitgebreide trainingen af te werken. Die doen in eerste instantie verdacht veel aan X-Wing denken, omdat je ook een space parcours af moet leggen en door allemaal ringen moet manoeuvreren.
Het spel zelf is echter absoluut geen kopie van Wing Commander of X-Wing. De besturing is vrij lastig, zeker als je het zonder een joystick moet stellen. Maar ja, de diehards space flight combat fans hebben natuurlijk een juicy joystick bin-

Lopen twee gekken door een donkere gang, zegt die ene...

nen handbereik.
De Dreadnaught kent vier beweging-manoeuvres die tijdens gevechten beschadigd kunnen worden, hetgeen direct merkbaar wordt. Het voordeel van zo'n immens schip is dat je ook een crew aan boord hebt die tijdens de gevechten de schade kan repareren.

En dan is er de technicus die de zojuist genoemde schade moet inventariseren en zo snel mogelijk moet herstellen. Het gaat dus wel even verder dan alleen vliegen en knallen.

MISSIES

De missies zijn afwisselend, altijd vol actie en de gebeurtenissen

Wat gaf ik die graphics ook alweer? klopt!

Op welke planeet zullen we vandaag eens een bommetje droppen?

Je kruipt als het ware in vier verschillend personen in I-War. De kapitein als verantwoordelijke voor het al dan niet aanvallen of ten strijde trekken in bepaalde situaties.
Je bent natuurlijk ook piloot en schutter die als een doorgewinterde veteraan de Dreadnaught door de vuurzee stuurt en zoveel mogelijk vijandelijke schepen neer mag halen.

worden mede bepaald door jouw acties en reactievermogen. Als een blinde op alles schieten is dus niet altijd de beste oplossing.
Bovendien is de

POWER TIP

Dit is geen reclame maar wijze raad: gebruik de Microsoft Sidewinder 3D Pro voor ultiem spelgenot.

Al van de tegenstanders niet misselijk en zullen ze reageren op jouw handelingen. Als je bijvoorbeeld een kleiner aantal schepen moet escorteren zal de tegenpartij eerst proberen de zwakste tegenstander aan te vallen. Je kunt elke missie bovendien opnieuw spelen, om bijvoorbeeld minder schade op te lopen of een andere benadering uit te proberen.
Naarmate je in het spel vordert worden de missies langer, uitgebreider en steeds moeilijker. Combat in een orbit (een baan van een hemellichaam) is een vaardigheid die nogal veel oefening vergt. Voortdurend [illegible] met een [illegible] squadron op je ruimtelijke hielen vereist top besturing en de schietgerichtheid van een Lucky Luke.

Het wordt aardig heet hier.

BEVREDIGEND

Maar wat wil je dan? Makkelijke games zijn er al genoeg en je krijgt bij I-War dan ook waar voor je pecunia. Want I-War is oogstrelend mooi. De tussenfilmpjes die een fraaie verhaallijn volgen zijn gelikt.
De versie van het spel die ik speelde was zonder 3Dfx en zoals het er nu uitzag had 't dat ook helemaal niet nodig. De gevechten zijn snel, kleurrijk en flitsend en zuigen de speler de monitor in. Veel oog voor detail ook, bijvoorbeeld wanneer een spaceship vlak langs je suist of wanneer je heel dicht bij een planeet komt. Geen enkele planeet ziet er dan ook hetzelfde uit en heeft haar eigen astronomische omvang en gegevens.
Je schip kan jumpen tussen diverse star-systems en ook dat ziet er zeer sierlijk uit. De lasers, groene, rode en paarse, flitsen je om de oren en de explosies zien er meer dan bevredigend uit.
Over het geheel genomen is I-War dus een knap lastige, zeer actievolle en erg mooie space flight combat die ook Wing Commander fans sterretjes zal laten zien.

De explosies zijn absurd groot. That's the way we like it!

Ook in de toekomst is kaalheid een groot probleem.

Als je 't niet erg vindt, peer ik em!

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁰

- ▲ [illegible]
- ▲ Uiterlijk top
- ▲ Veel actie
- ▼ Zeer pittige bediening

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2300
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 120 aanbevolen), 16 Mb RAM, 42 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, (joystick is eigenlijk gewoon een must), Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8⁶

I-War is een space flight/combat game [illegible] nics en bovendien erg lang houdbaar. [illegible]

Ondanks het feit dat de nieuwe Duke Nukem binnen enkele maanden het daglicht zal zien, krijgen de console bezitters nog even snel Total Meltdown voor hun kiezen. Vorige maand bekeken we de PSX versie en nu is 'Saturn-Duke' aan de beurt.

RAPPORT

graphics	8,3
geluid	8,5
originaliteit	8,5
speelbaarheid	9,0

- ▲ Promotie voor de Saturn
- ▲ Bijzondere conversie
- ▲ Mooie chicks met stevige borstspieren
- ▼ Deel 4? Helaas, nog effe wachten

SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Lobotomy
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

8,7

Ieder zichzelf respecterende Saturn-bezitter moet vanaf dit moment slechts één ding voor ogen hebben: Duke Nukem 3D zo snel mogelijk zien te scoren. Een garantie voor een goed begin van het nieuwe jaar.
THOMAS

UIT HET OOG...

Het is alweer bijna twee jaar geleden dat The Duke met een ongekend aantal TNT's door gamersland raasde. Iedereen stond versteld van de kracht van deze first-person shoot'em up, die het succes van Doom in één keer deed verbleken.
Oké, we zijn nu alweer een tijdje verder maar aan de Total Meltdown-toernee van onze held lijkt geen einde te komen. Met de oude PC-Duke als basis is het in Seattle gevestigde bedrijf Lobotomy (bekend van o.a. Exhumed) erin geslaagd om een schitterende conversie voor de Saturn te ontwikkelen.
Ongetwijfeld zullen nu ook de Saturn gamers The Duke in hun armen sluiten.

I AM DA MAN

Net als bij Total Meltdown voor de PlayStation, heeft deze Saturn Duke iets extra's toegevoegd aan het PC-origineel.
Bij de PlayStation versie heeft GT Interactive gekozen voor een aantal (aangepaste) extra levels terwijl Lobotomy voor de Saturn hoofdzakelijk de gameplay heeft proberen te perfectioneren.
En dat is ze gelukt. De Saturn heeft in het verleden meer dan eens moeite gehad met complexe 3D animaties en achtergronden, toch is in Duke Nukem 3D is van deze problemen niets meer te merken.
De kleurrijke en heftig volgebouwde levels trekken snel en gladjes aan je voorbij en de besturing van The Duke verloopt soepeltjes. Daarnaast zijn de vernieuwde lichteffecten van een bijzondere schoonheid. Als The Duke een van zijn waanzinnige wapens laat blazen dan lichten de muren oranje-rood op.
Kleine maar o zo belangrijke details die je nog meer het gevoel geven in de vettige en bezwete huid van deze ranzige B-filmheld te zijn gekropen.

SATURN

Duke Nukem 3D is veel meer dan een goedkope conversie van het PC-origineel. Dit spel laat je Saturn bloed, zweet en tranen spuiten maar heeft bovendien (eindelijk) de kwaliteiten in huis om aan te tonen waar de door zovelen verguisde Saturn-machine toe in staat is.
Dit heeft natuurlijk alles te maken met het feit dat het bedrijf Lobotomy na het tegenvallende succes van Exhumed even wilde laten zien waartoe zij in staat is.
Het is nu maar te hopen dat de hoge heren van Sega dit bedrijf koesteren en meer titels van deze talenten willen hebben. Duke Nukem 3D staat in ieder geval mooi op hun CV.

POWER TIP

Duke Nukem 3D wordt vergezeld door het spel (een Lobotomy Special) Death Tank. Alleen door heel goed je best te doen, kan dit spel geactiveerd worden.

Kiekeboe!

Die wilde zonder kaartje naar binnen.

Prettige avond verder.

Een crematie is niet meer nodig.

DUKE NUKEM 3D

Iets teveel TNT gebruikt.

Laat ik nu liefhebber zijn van karbonade.

Sega TouringCar Championship

Eendelijk weer eens een racegame op de Saturn. TouringCar Championship is gemaakt door het Sega Rally team, dus dat belooft wat.

TELEURSTELLING

Sega Rally zette ik twee jaar geleden bovenaan mijn lijst van favoriete spellen maar inmiddels zijn er zoveel prachtige racegames door m'n vingers gegaan dat SR zich alleen op het gebied van bestuurbaarheid nog kan meten met de top. Ik ging er vanuit dat de makers van SR met name de graphics en het circuitaanbod aan de hoge eisen van deze tijd zouden hebben aangepast. Maar helaas was het teleurstelling dat de klok sloeg bij het spelen van STC.

Two player mode.

STC geeft wel een goed gevoel van snelheid.

Op kop in m'n dikke Alfa..

En ja hoor, we gaan weer eens dwars.

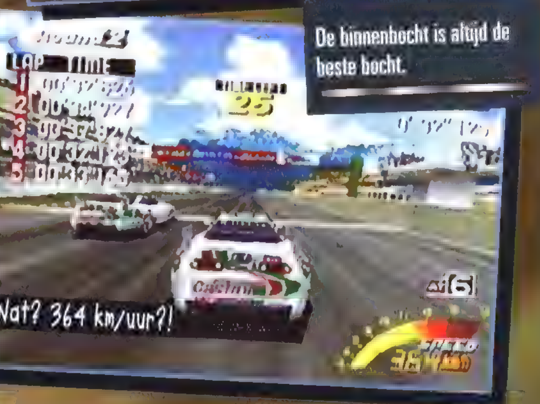
WEINIG EN KORTE CIRCUITS

Natuurlijk zitten er hier en daar wat extra features in, zoals een 'ghost car' en verschillende mogelijkheden om je wagens af te stellen maar qua graphics, wagenkeuze, aantal circuits en zelfs besturing is STC niet van deze tijd.

Slechts drie circuits staan tot je beschikking (plus 1 bonus-circuit) die nauwelijks spectaculair genoemd kunnen worden en ook nog eens heel kort zijn (je doet gemiddeld ruim 30 seconden over een ronde).

POWER TIP

De binnenbocht is altijd de beste bocht.


Wat? 364 km/uur?!

MAGER

De graphics zijn van Daytona/Sega Rally/Manxx TT niveau. Typische Sega Sports graphics die we twee jaar geleden erg mooi vonden maar waar we nu niet meer warm of koud van worden. Daarbij komt dat de Saturn vooral in de two player mode moeite heeft met de beeldopbouw.

Ook het aantal views is zeer mager want buiten de in-car view staat je slechts één camerapositie ter beschikking en die zit voor mij net iets te dicht op de auto. Een goede besturing had een hoop goed kunnen maken en zeker van de Sega Rally makers had ik op dit punt meer verwacht. Helaas; alle wagens dweilen als het ware over de weg. Nu is slippen best leuk maar dat hoort meer bij hele scherpe bochten, besneeuwde of offroad ondergrond maar hier op gewoon asfalt is het ronduit irritant dat je bij elk tikje aan het stuur helemaal dwarsgaat. Ook na het uitgebreid afstellen van m'n wagens, lukte het me niet om dat er uit te krijgen.
Ik heb voor de gein eens geteld hoe vaak ik in één rondje de vangrail of muurtjes raakte en ik kwam op een totaal aantal van tien keer, dat is dus elke drie seconden. Oké, na een paar uurtjes spelen ging het iets beter maar toch, dit is niet het eerste racespelletje dat ik test dus ik mag er vanuit gaan dat het niet alleen aan mij ligt.

IN ACHT MINUTEN KLAAR

Je hebt de keuze uit vier moeilijkheidsgraden. Het verschil zit 'm voornamelijk in de tijd die je krijgt om een race te rijden. Hoe hoger de moeilijkheidsgraad hoe minder tijd je hebt voor je rondjes. De opzet van de championship is hetzelfde als bij Sega Rally. Na elke race scoor je een totaaltijd, die weer als basis dient voor de volgende race. Wie na drie races de beste totaaltijd heeft is de winnaar.
Omdat je slechts uit maximaal vijf ronden per circuit kan kiezen is je hele championship, als je alle checkpoints haalt, in minder dan acht minuten uitgespeeld.

RAPPORT

graphics	6⁵
geluid	7⁸
originaliteit	5⁰
speelbaarheid	4⁰

▲ Geluid oké
▼ Vier wagens die niet goed sturen
▼ Slechts drie circuits (+ bonuscircuit)
▼ Championship binnen acht minuten klaar

SATURN
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Sega Sports
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

Blij dat ik niet van het baanonderhoud ben

Tennis arena

Een probleem bij veel tennisspelletjes is dat het zo lang duurt voor het lukt de ballen goed te raken. Tennis Arena daarentegen vergt heel wat minder training en speelt meteen vanaf het begin lekker weg.

RAPPORT

graphics	7[1]
geluid	7[2]
originaliteit	8[0]
speelbaarheid	9[3]

- ▲ Speelt heerlijk
- ▲ Snelle tennissers
- ▲ Humor
- ▼ Weinig opties

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Smart Dog/Ubi Soft
Distributeur: GameWorld
Tel: 010-4369350

8[0]

METEEN GOED

In het [illegible] met Tennis Arena werd meegestuurd stond dat het spel makkelijk was om te spelen en dat iedereen het snel in de vingers zou krijgen.
Nu heb ik inmiddels aardig wat tennisgames gespeeld en mijn grootste frustratie was bijna altijd dat je zo ontzettend lang moet oefenen om de bal lekker te raken, laat staan goed te mikken en te voorzien van alle mogelijk effecten.
Tennis Arena maakt z'n belofte echter helemaal waar. Al vanaf het eerste moment ben je in staat tot goede hits en ongemerkt sla je binnen no-time lobs, topspin, slice, korte ballen en smashes.
Wat daarbij zeker helpt is dat je speler bijzonder snel en soepel beweegt waardoor je bijna altijd op tijd in goede positie staat om de bal te retourneren.

GEEN PRACTICE

Op vijf verschillende banen werk je een World Tour af die twintig toernooien omvat.
Je wordt echter niet zo maar toegelaten tot alle matches. Je zult eerst in de 'kleine' toernooien je ranking op moeten vijzelen om toegelaten te worden tot het echte werk.
Je kunt overigens ook kiezen uit de Smash Tennis mode waarin je zelf de baan en je tegenstanders kunt kiezen.
Verder zijn er de gebruikelijke opties als replay, camerastandpunten (aan de magere kant), aantal sets etc.
Een practice mode ontbreekt maar, zoals gezegd, Tennis Arena speelt zo lekker weg dat je die ook eigenlijk niet nodig hebt.

WEIRD

Je kunt [illegible] uit acht spelers (+ [illegible] verborgen characters) die elk hun eigen skills hebben.
Bij het bekijken van de spelers valt gelijk op dat er nogal wat weirde gasten bijzitten. Een soort sumo-worstelaar, een meisje in joggingpak en een chick met netkousen. Die zul je op Wimbledon niet snel tegenkomen.
Ook de baankeuze in nogal apart te noemen. Zo is er een baan in een colosseum gesitueerd en zelfs een op het dek van een cruiseschip.
Toch is, ondanks die vreemde gasten en rare tennisbanen, Tennis Arena verder een spelletje dat zich aan alle regels van het officiële tennis houdt. De enige uitzondering is dat je met mannen tegen vrouwen speelt maar dat is geen probleem natuurlijk.
Gelukkig is ook de tiebreak [illegible] de goede kant geserveerd en na zes punten gewisseld en dat heb ik, bijvoorbeeld in de Pete Sampras serie, weleens anders gezien.

VIER SPELERS

Tennis Arena is met een multi-tap door vier spelers tegelijk te spelen en door z'n goede 'handling' kan dus ook iemand meedoen die nog geen urenlange slagen-trainingen achter de rug heeft.
De graphics en het geluid zijn niet opzienbarend maar daar moet deze game het dan ook niet van hebben.
Tennis Arena is gewoon een lekker spel waar je snel mee aan de slag kunt en dat zal met name diegenen die moeite hebben met die vele andere [illegible] games als muziek [illegible] de oren klinken.

POWER TIP

[illegible]

Bij mist, verdubbel je afstand, halveer je snelheid. Not!

D'r zit er eentje vlak achter me.

Top Gear Rally

Door de brede zwarte balk wordt het splitscreen nogal klein.

De Top Gear serie van Kemco verscheen ooit in drie delen op de SNES. Maar laat je niet misleiden door de titel, want Top Gear Rally is hele andere koek.

INHAALRACE

Top Gear Rally is eigenlijk een grote inhaalrace. Je begint als 20e en de bedoeling is dat je na drie ronden iedereen bent gepasseerd. [illegible]concurrentie heeft [illegible]dige voorsprong [illegible] is een kwes[illegible]olhouden totdat je uiteindelijk, als alles goed gaat, de koploper in zicht krijgt. De opzet van de Championship (naast Time Trial, Arcade en Practice) is alsvolgt: je start met twee circuits en om door te gaan naar de volgende klasse moet je tien punten halen. Voor een overwinning krijg je negen punten voor een tweede plaats zes, tot één punt voor een zesde plaats. Promoveer je naar de volgende klasse dan moet je vijftien punten halen maar er komt dan ook een circuit bij. Dat gaat zo door tot de hoogste klasse waar je acht circuits krijgt (waarvan drie gespiegelde versies). In totaal zijn er dus vijf originele tracks die behoorlijk lang zijn (tussen de twee en drie minuten voor een ronde), veel bochten tellen maar grafisch gezien w[illegible] [illegible] in petto hebben. [illegible]erder je komt in de championship, hoe groter de keuze aan (snellere) wagens. In totaal staan uiteindelijk negen wagens tot je beschikking exclusief twee bonus cars.

SLIPPEN EN DRIFTEN

Sterkste punt van TGR is de besturing. Je kunt kiezen uit heel ge[illegible]lig, normaal tot 'vrij losjes' waarbij de middelste optie mij uitstekend beviel. Sturen kan alleen met de stick maar na enige oefening heb je de wagens helemaal in de vingers. Ze slippen en driften zoals je dat verwacht van rally auto's. Ook goed uitgewerkt zijn de weertypen waarbij de nacht-, sneeuw-, mist- en regen-races je zicht behoorlijk belemmeren en je de circuits goed in je hoofd moet hebben zitten om de race tot een goed einde te brengen.

VERTRAGING

Grafisch gezien is TGR niet zo spectaculair. Weliswaar zijn de beelden vrij helder maar verder [illegible] de circu[illegible] wat a[illegible] de sa[illegible] kant. [illegible] ge[illegible] op [illegible] m[illegible] tegen[illegible]haalt, [illegible]. Op de mo[illegible]rijg je de [illegible] de N64 [illegible]al kan [illegible]end [illegible]p die [illegible]k het [illegible] niet [illegible].

GOED BEVALLEN

Om uiteindelijk als totaalwinnaar over de eindstreep te gaan, is een 'Memory Pack' om je voortgang op te slaan onontbeerlijk en dan kun je [illegible] uitge[illegible] Sh[illegible] wa[illegible] van [illegible] teksten kunt voorz[illegible]. Al met al is Top Gear Rally me goed bevallen. De circuits zijn wat grafische hoogstandjes betreft aan de saaie kant maar bieden genoeg uitdagend bochtenwerk, veel shortcuts en zijn lekker lang. Dat het spel vertraagt bij inhalen en de two player niet erg overzichtelijk is, zijn weliswaar minpunten van belang maar de heerlijke besturing maakt mijns inziens veel, zo niet alles goed.

POWER TIP

Let goed op de plekken waar je een stuk af kan snijden. Ze zijn niet altijd zo duidelijk zichtbaar als hier.

Strijd om de eerste plaats.

Dit is het echte werk!

Op de vering is niets aan te merken.

RAPPORT

graphics	70
geluid	74
originaliteit	63
speelbaarheid	93

- ▲ Uitstekende besturing
- ▲ Lang speelbaar
- ▼ Matige two player mode
- ▼ Gameplay vertraagt soms

N64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: Kemco
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

77

De opzet van een hele lange inhaalrace maakt ook de makkelijkere races aardig spannend en de besturing is top. Hoewel TGR zeker enkele minpunten kent, is het op dit moment een van de betere racespellen op de N64.

Pak de hijshaak.

Verkenningsvlucht langs de kustlijn.

Niemand heeft me zien aankomen.

Een antieke Jonk.

POWER TIP
Demo op het PowerWeb.

Daar ligt wat munitie.

Commander Earle.

En die gasten in die luxe appartementen

Hovercraft op zoek naar actie.

Info overzichtelijk in beeld.

Praten we in bowling- of honkbal termen, dan gooit Electronic Arts al jaren lang strikes. Dit keer is het een Nuclear Strike en is ie richting de PC geworpen.

NIEUWE STRIKE

De Strike serie is een van de weinige die op vrijwel alle game platforms verschenen is; MegaDrive, Amiga, SNES, PSX, Game Boy en zelfs de Game Gear.
Het begon allemaal in de woestijn van het Midden Oosten, met Desert Strike en van daaruit werden we de jungle in Midden Amerika in geslingerd met Jungle Strike en het meest recent bestormden we in Soviet Strike de stoepen van het Kremlin.
Deze keer wordt de westerse wereld bedreigd door een Nuclear Strike. Aanstichter is Kolonel LeMonde, de leider van een terroristische organisatie, die altijd als huurling gewerkt heeft voor de hoogste bieder, waaronder de CIA en KGB. Hij wordt vergezeld door Napoleon Hwong, een South Seas Warlord, die de meest criminele gangs uit de regio heeft gerecruteerd om dienst te doen als zijn leger in deze uitdaging tegen de Red, White en Blue. Met de dekking van deze gasten, staat LeMonde klaar om een arsenaal van nucleaire wapens te droppen op de westerse wereld. Ik denk dat je vanaf hier wel kan raden wat jouw missie is.

BEKENDE GEZICHTEN

Om je te helpen een eind te maken aan de terroristische plannen, word je bijgestaan door een paar oude bekenden, tenminste als je de andere delen uit Strike serie kent. Commandant Earle, computer expert Hack, undercover agent Andrea Grey en communicatie-officier Nick zullen je voorzien van een eindeloze voorraad geclassificeerde informatie tijdens de vijf veldtochten van het spel, met elk zeven levels. Zet je schrap voor gevechten in de jungle van Indo-China, Zuid China, Pyongyang stad, Korea DMZ (demilitarized zone) en de bergen van Oost Siberië, met een geheime Russische nucleaire basis.

VIJFTIEN GEVECHTSVOERTUIGEN

Nuclear Strike is geen alledaags vlieg- en vecht simmetje, in dit spel val je aan vanaf het land, vanuit de zee en de lucht. Je kan kiezen uit zeven verschillende helicopters, zoals de Cobra, Hokum, Super Apache, Commanche en meer. Tijdens vijf veldtochten krijg je de ook de optie te vliegen in twee jets (A-10x en Harrier) en te rijden in vier tanks

NUCLEAR STRIKE

(Bradley, M1 Abrahms, T-90 en MLRS). De beste voertuigen optie vond ik de hovercraft, die een spoor van destructie op het land en de zee achterlaat.
Er is een totaal van vijftien 'player-controlled' voertuigen, van top tot teen bewapend met de nieuwste technische snufjes. Tijdens het besturen van deze vijftien voertuigen, krijg je de optie de in-game combat hub te gebruiken. Er is een kompas en een radarscherm om de plaats van missiedoelen, vijandige units en benodigdheden als wapens, munitie en brandstof te lokaliseren.
De combat hub bevat ook een mini veldtocht kaart, waarop je kunt aangeven welke doelen en missie taken je op de kaart en het radarscherm wil laten verschijnen, zonder de combat hub te verlaten. Naar mijn mening had die hub gewoon standaard kunnen zijn en geen optie, aangezien je bijna niet zonder kan.

MAKKELIJK VLIEGEN

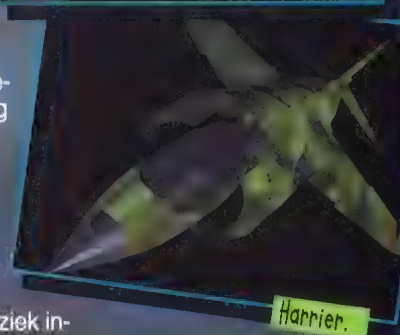
Bovenstaande is nog maar een fractie van wat NS te bieden heeft. De bestuurbaarheid van de helicopters is fantastisch, ze stoppen en draaien haarscherp via een druk op de knop. Dit zorgt voor fijngevoelige combat en geen onnozel grote 'waar ben ik in godsnaam' bochten.
De game heeft een speelveld met een soort onzichtbaar kader er omheen dat je tegenhoudt, zodat je niet ergens twintig minuten van de actie vandaan aan het rondvliegen bent.
Over actie gesproken, die is volop aanwezig. De vijand verschijnt in allerlei soorten en maten. Er zijn verschillende vaartuigen met artillerie, inclusief ouderwetse Aziatische zeilschepen, die liggen te wachten om jou uit de lucht te halen. Deze schepen zijn vrij makkelijk uit het water te schieten maar de soldaten op het land, met hun raketten, zijn een heel ander verhaal. Deze jongens zijn vrij klein en bewegen snel, waardoor het moeilijk is om ze goed op de korrel te krijgen.
Het oppikken van goederen en krijgsgevangenen gaat heel gemakkelijk met je chopper's hijstoestel. Vlieg precies boven het object en een haak wordt automatisch naar beneden gelaten voor het oppikken.
Al met al waren er weinig toetsen nodig om Nuclear Strike te spelen, het kan makkelijk met een joystick gespeeld worden en zelfs met een muis (iets lastiger).

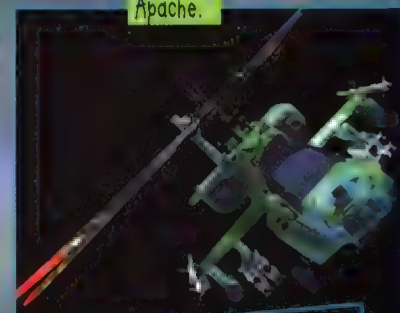
STEENGOEDE GRAPHICS

NS mist geen enkel detail en de graphics en soundtrack zijn fantastisch. PC spelers die geïnvesteerd hebben in top PC's en 3Dfx cards kunnen rekenen op nog betere en grotere graphics. Maak je klaar voor scherpe, hoge resolutie gedetailleerde landschappen, dynamische lichteffecten en explosies die de terreinen beschadigen en mooi bewegend doorschijnend water. Dit alles is ook te zien in de standaard SVGA mode, alleen niet zo gedetailleerd.
Ook erg indrukwekkend zijn de 3D modellen en layouts van de vijf veldtocht kaarten, inclusief elke hut, boom en guerilla. Samengesteld uit luchtfoto's van de San Francisco Delta en Hawaii en niet te vergeten echte regionale kaarten en foto's van Zuidoost Azië toont elk schaalmodel grote gelijkenis met echte locaties in Indo-China, Pyongyang en de DMZ. Dus geen gevechten meer in jungles, woestijnen en noord- en zuidpool gebieden, die weinig overeenkomsten tonen met de 'real thing'.
Er is een interactief muzieksysteem, waarbij de muziek inspeelt op de actie op het scherm en de geluidseffecten je speakers laten zoemen. Dit spel is van begin tot eind geen grap en zit vol verrassingen.

Commanche.

Hovercraft.


Harrier.


Apache.

M1 tank.

Zo'n boorplatform brandt lekker.

Die Aziaten houden toch van vuurwerk?

RAPPORT

graphics	9^2
geluid	9^0
originaliteit	9^0
speelbaarheid	9^5

- Gedetailleerde landschappen
- Prachtige explosies
- Veel voertuigen
- In-game hub

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133 of beter, Windows 95, 16 Mb RAM, 110 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

9^2

Nuclear Strike is een van de beste vecht/vlieg sims die ik ooit gespeeld heb. Met zijn vijftien 'player-controlled' voertuigen, te gekke graphics, het makkelijke vliegen en de meer dan 25 missies, wordt dit zeker een hit. En dit uit de mond van iemand die absoluut niks met oorlogvoeren heeft!

MARK B.

ZORK GRAND INQUISITOR™

Zork kent een rijke traditie in de games geschiedenis. Als je nog nooit van Zork hebt gehoord, ben je eigenlijk PC-games onwaardig. Dus met name de nitwits dienen deze review met zorg te lezen!

GESCHIEDENIS

Even een historisch intermezzo. Volgt u mij? Zork bestaat al heel lang. Toen ik nog niet in mijn gamesfase zat (ik weet 't, het is bijna niet te geloven) was Zork er al. Sterker, Zork was een van de eerste pure tekst-adventures ooit. De hoogbejaarden onder de gamers herinneren zich vast nog de magische woorden op hun zwart-wit monitor: 'You are standing in front of a white house. To the left of you is a mailbox.' Ja, tekstadventures, wie kent ze nog? Enkel de door de speler bedachte handelingen als tekst invoeren en de computer reageerde wel of niet met tekst. De beelden verzon jezelf in je hoofd.
Na drie delen Zork, deed de eerste grafische versie zijn intrede als Beyond Zork. Daarna kwam Zork Zero. De meer humoristische kant kwam naar voren in Return to Zork waar voor het eerst een aantal geanimeerde acteurs in rare pakjes en met doldwaze opmerkingen het spel sierden.
En dan natuurlijk het fraaie Zork Nemesis van vorig jaar met zijn mooie Z-Vision. Hierdoor kon de speler volledig 360 graden ronddraaien en de Z-Vision vormde een standaard voor een nieuwe generatie first person adventures. Zork Nemesis was een adventure in Myst stijl met veel puzzels, maar zeker op zich zelf staand.

POWER TIP
Ga pas de waterput in als je de lantaarn hebt

MAGIE

Tot zover de geschiedenisles. Snel over tot de orde van de dag. In ZGI speel je een avonturier in een vreemd land. In dat land heerst een gefrustreerde tiran, een dik, kaal, bebaard mannetje die zichzelf de Grand Inquisitor noemt. Hij heeft alle magie uit het land verbannen onder het mom dat tovenarij slecht voor het land is. Op het beoefenen van magie staan zware straffen. Overal hangen speakers waar voortdurend een vervelend, pedant stemmetje de regels en de laatste verordeningen doorheen schalt.
Op dat moment komt de speler in beeld. Jouw taak is om, samen met de geest van de Dungeon Master (die zich schuilhoudt in een oude lantaarn), het regime van de GI omver te werpen en magie in het land te herstellen.
Op het eerste gezicht klassieke adventure taken. Maar ZGI geeft hier een leuke draai aan: namelijk door de tijd reizen.

OUDE BEKENDEN

Tijdens het spel zal de speler veelvuldig door de tijd moeten reizen. Dit is echt een vreselijk geinig element van ZGI want je komt op diverse locaties uit de eerdere Zork delen. Zo kom je op een gegeven moment op de meest beroemde plaats uit de Zork sage: het witte huis met de postbus. Vooral voor de diehard Zork fans moet dat een vreemde ervaring zijn. Ook personages uit de vorige delen zullen af en toe opduiken.
De speler is op zoek naar drie schatten die verstopt liggen in het

Deze deur laat zelf weten of je welkom bent.

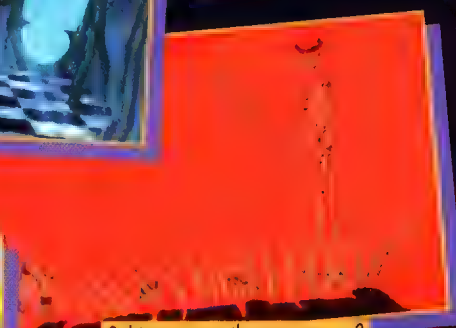
Een telefoonbosje.

Stairway to heaven.

De ontvangsthal van mijn Penthouse.

Spiegelbeeld vertel eens even.

Bekende Zork lokaties kom je in dit deel weer tegen.


Schipper mag ik over varen?

Het befaamde witte huis waar het ooit allemaal mee begon.

verleden: de Skull of Yoruk, de Cube of Foundation en de Coconut of Quendor. Door deze drie magische schatten te verenigen, heb je een grotere kans om de GI te verslaan en om de magie weer te herstellen. Voordat je deze schatten vergaard hebt, zul je natuurlijk veelvuldig moeten puzzelen en velerlei bizarre objecten moeten verzamelen.

VREEMD

ZGI lijkt in veel opzichten op zijn voorganger, Zork Nemesis. De Z-Vision is gehandhaafd alsmede de fantasierijke sfeer en de fraai uitgewerkte graphics. Echter, ZGI kent veel meer humor als ZN. Dit komt onder andere door de rare en vreemde locaties en wezens die het spel rijk is. Het spel doet daarom een beetje denken aan de Muppets film Labyrint. Ook in ZGI zijn er sprekende deuren, happende bloemen, een levende wenteltrap in de vorm van een reusachtige draak om maar eens een paar dingen te noemen.
Maar bovenal is er de hulp van je lantaarn waar de geest van de Dungeon Master in huist. Deze is bekend met de vele locaties en personen die je tegenkomt in het spel. Soms kan zijn hulp zeer nuttig zijn, maar meestal is hij niet meer dan een souffleur vol komische opmerkingen. Te pas en te onpas spuit hij zijn ongenoegen over bepaalde situaties of komt Mr. Lantaarn met opmerkingen die zo flauw zijn dat ze weer leuk worden.
Sowieso heb je voortdurend het idee dat je op een leuke manier in de zeik wordt genomen. De vreemde, onheilspellende omgevingen vormen daar een goed voorbeeld van. Zoals de metro die je voortdurend bijna van je sokken rijdt of de tempel van het gilde van de tovenaars met haar oneindige gang met duizend en één deuren en tips van de opper-tovenaar die je eerder van de wal in de sloot helpen dan je dat je er wat mee opschiet. Je moet tegen een geintje kunnen dus.

POWER TIP

Laat bij de tempel van de tovenaars het gras NIET groeien.

SPREUKEN

Maar hoe herstel je magie? Juist, met magie. Al spelende zul je steeds meer spells verzamelen waarmee je de meest uiteenlopende dingen kunt doen. Deze spells verkrijg je door ervaring of door goed te zoeken. In de Underground (ZGI speelt zich voornamelijk af in een gigantisch ondergronds rijk) liggen namelijk overal spreuken verborgen. Deze spreuken zijn niet de standaard RPG spreuken zoals 'heal', 'kill' of 'open'. Hier kun je bijvoorbeeld alle vegetatie laten groeien, energie laten splijten of alle paarse voorwerpen doorzichtig laten maken. Misschien niet de spreuken waar je in eerste instantie aan denkt, maar in ZGI zeer handig. Hier kan Hans Kazan nog een puntje aan zuigen. Overigens zorgen verkeerde uitwerkingen van diverse spreuken ook voor de nodig hilariteit.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	9,0
speelbaarheid	8,5

+ Oude Zork locaties
+ Spreuken
+ Humor
− Soms erg onlogische puzzels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 120 aanbevolen), 16Mb RAM, 50 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis. Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-668080

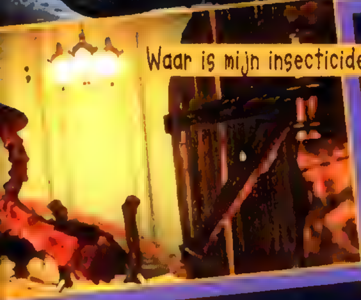
8,5

Heden en verleden uit de rijke Zork traditie komen samen in ZGI. Mede daarom ben ik zo te spreken over dit spel. Een adventure dat er bovendien fraai uitziet, veel humor kent en vooral erg weird is.
JAN

Schaken met alleen pionnen? Wat voor dom spel is dit?

Wat een ouwe troep!

Handen thuis vriend.


Waar is mijn insecticide?

Er is licht aan het eind van de tunnel.

WCW VS THE WORLD

Haleluja, mijn gebeden zijn verhoord. Eindelijk dan een worstelspel van kaliber voor de PlayStation.

RAPPORT

- ▲ Zestig characters
- ▲ Zes categorieën
- ▲ Ontzettend veel moves
- ▲ Onsportief

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: THQ INC
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8°

Ik ben als een kind zo blij met WCW VS The World. Ik bedoel: zestig worstelaars die allemaal minstens dertig verschillende en vooral onsportieve moves hebben, wat kan een mens nog meer wensen?
KEES

WEEMOED

Regelmatig denk ik met weemoed terug aan het plezier dat ik in een stoffig verleden beleefde aan worstelpartijen op de SNES want om een of andere raadselachtige reden heb ik het inmiddels al jaren zonder dit genot moeten stellen. Blijkbaar zagen de grote jongens het niet zo zitten om het toch wat gedateerde Allstarr Wrestling opnieuw in de digitale wereld te introduceren.
Na een paar middelmatige pogingen eerder dit jaar is er nu eindelijk een spel dat de nobele worstelsport eer aan doet.

KOPSTOOT IN HET KRUIS

De hoofdrol in dit spel lijkt te zijn weggelegd voor de sterren van de WCW. In de openingstrailer krijgen we voor de zoveelste keer de heldendaden van Hulk Hogan en Lex Luger te zien.
Maar ondanks dat de fabrikant er ongetwijfeld grof geld voor heeft betaald om deze prominenten in het spel te kunnen laten verschijnen, zijn zij absoluut niet de belangrijkste reden om WCW VS The World in huis te halen.
Het mooiste van alles is namelijk dat er in totaal maar liefst zestig worstelaars zijn waaruit je kunt kiezen. Deze zestig krachtpatsers zijn onderverdeeld in totaal zes verschillende leagues.
Allereerst is er natuurlijk de WCW (World Champion Wrestling). Daarnaast is er de Neo-Strong Wrestling, een groep jonge martial artists die momenteel als een orkaan door de worstelwereld trekken.
De Empire Wrestling Federation is de oudste worstel league ter wereld en bestaat net als de Samurai Wrestling Federation voornamelijk uit dikke Aziaten.
Mijn persoonlijke favorieten zijn de Independent Union Wrestling en Dead Or Alive Wrestling. Beide leagues hebben schijt aan regels en sportiviteit en zitten dus vol verrassingen. Knietjes, kopstoten in het kruis, bijten, krabben en kietelen alles is mogelijk met deze freaks.

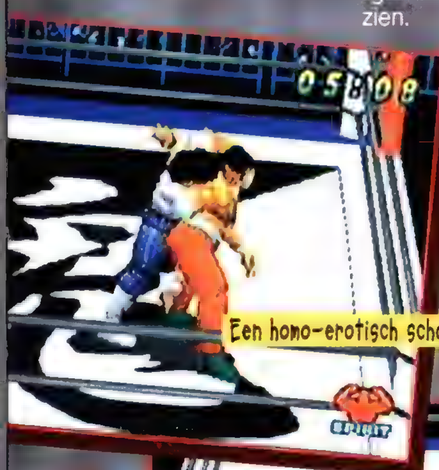
THAT'S THE SPIRIT

De opzet van het spel is natuurlijk winnen, dat spreekt voor zich. Maar aangezien je geen energiebalk of zoiets dergelijks hebt, is het moeilijk in te schatten wanneer je tegenstander uitgeput genoeg is om tegen de grond gepind te worden.
Je enige houvast is de Spirit meter. Als je veel spirit hebt, is je worstelaar extra sterk en kan je dus meer schade bij je tegenstander aanbrengen. Het is dan ook aan te raden om op dat moment je beste moves uit de kast te trekken en het spel rap tot een einde te brengen. Wees wel accuraat want zodra jij moves begint te missen, daalt jouw spirit en stijgt die van je tegenstander.

De combinatie van pantomime en worstelen is ontroerend.

Dit is letterlijk iemand een poot uitdraaien.

POWER TIP
Een leuk detail is dat je je tegenstander ook kan vernederen door middel van gebaren en met bepaalde aanvallen krijg je het publiek op je hand en daalt de spirit van je tegenstander.



Een homo-erotisch schouwspel.

Effe checken... ja, hij leeft nog.

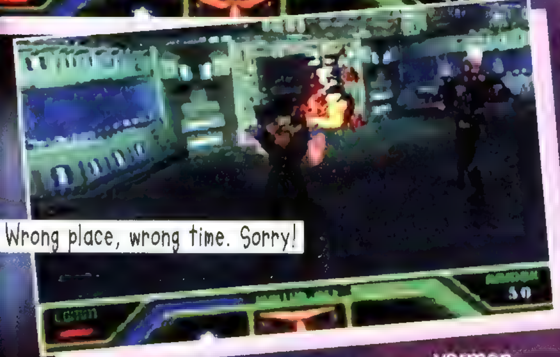
Moven asshole!

Maak een zitzak van je tegenstander.

BROKEN HELIX

Wat hebben we hier: Area 51, een zieke wetenschapper die daar enkele zware explosieven heeft verstopt, en Jack, de man die de bommen onschadelijk moet maken. Laat jij de boel de boel, of wil je de held uithangen?

Da's geen misselijk spinnetje.


Wrong place, wrong time. Sorry!

PRIJS JE RIJK

De meesten van jullie zullen inmiddels wel weten wat Area 51 is. Het komt er op neer dat alle shit waar het Amerikaanse volk niks over te weten mag komen, zich in dit zwaar beveiligde gebied bevindt en aan grondige onderzoeken onderworpen wordt. Van dodelijke chemicaliën tot buitenaardse levensvormen, je kunt het zo gek niet bedenken of ze hebben 't daar.

Nu is er dus een wetenschapper in het spel die geestelijk een beetje de weg kwijt is. Hij heeft in het geniep een zootje explosieven gedropt in Area 51 en eist van de regering miljoenen dollars en zendtijd om het volk met de neus op de harde feiten te drukken.

Om zijn plan te laten slagen heeft hij alle [illegible] camera's in [illegible] gemanipuleerd, [illegible] hij onge[illegible] indringers die zijn boeltje zouden kunnen verstoren, meteen in de gaten heeft.

KNOPJE DRUKKEN

Onze 'genie' vergeet echter een ding: voor dit soort benarde omstandigheden heeft de regering een speciale Task Force, een team dat bestaat uit zeer goed getrainde supersoldaten.

Als speler krijg je te maken met Jake, een bomexpert die naar de area gestuurd wordt om het zaakje op geruisloze manier in de kiem te smoren. Met geweld indien noodzakelijk.

Aan jou dus de taak om in de vele levels die Broken Helix kent, al die explosieven onschadelijk te maken zonder door de camera's te worden opgemerkt. Anders doet zieke meneer op knopje drukken, en klaboem, weg Area 51.

De game bestaat echter niet alleen uit het demonteren van bommen en het ontwijken van surveillerende camera's. Tijdens je speurtocht bots je ook nog eens tegen de handlangers van de geleerde op die vreselijke plannen met je hebben, om nog maar te zwijgen van de bizarre schepsels die zich in het gebied bevinden. Verre van kinderspel dus.

EERST VERDOVEN, DAN DODEN

De gameplay is redelijk vertrouwd; in een stijl die we kennen van Quake en Disruptor dien je ontelbare gangen te doorlopen en kamers grondig te doorzoeken.

Omdat Jake in het begin slechts in het bezit is van een verdovingspistool, is het zaak om zo snel mogelijk wat meer firepower te vinden. Toch is deze gun belangrijk. Sommige handlangers dragen items bij zich die van pas kunnen komen. [illegible] je alleen krijgen door hen te verdoven. Dood je hen, dan zijn ook de items (zoals pasjes voor speciale deuren) naar de [illegible].

[illegible] soort bijzonderheden, [illegible] de uiterst in[illegible] verhaallijn [illegible] gaandeweg ontwikkelt, zijn een absoluut pluspunt te noemen in deze op het eerste gezicht standaard 3D-action/adventuregame.

PLUSJES EN MINNETJES

Toch bespeurde ik wat krasjes op de lak. Zo ogen de graphics vaak wat rommelig en glijdt de camera achter Jake niet altijd even soepel mee. Dat maakt het soms moeilijk om tijdig te reageren op vijandelijke aan[illegible].

Met de A[illegible] te tegenstand[illegible] het ook niet a[illegible] steld te zijn. [illegible] spel meer[illegible] speelt, zul je opmerken dat de strijd wel zwaarder wordt, maar de patronen waarin vijanden bewegen en aanvallen, steeds hetzelfde zijn. Wanneer ik alle plusjes en minnetjes tegenover elkaar zet, moet ik dan ook tot de [illegible] komen [illegible] Helix een a[illegible], maar zeker geen hoogstaande game is geworden.

RAPPORT

Graphics	7°
Geluid	7°
Originaliteit	6°
Speelbaarheid	7°

▲ Hoge moeilijkheidsgraad

▲ Zeer uitgebreid

▼ Oogt soms chaotisch

▼ Veel van het bekende werk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

Om nu te zeggen dat Broken Helix van het kaliber dertien in een dozijn is, gaat me iets te ver. Toch zijn er in dit genre andere games die ik je eerder zal aanraden dan deze. See for yourself.

SKATE

POWER TIP

Sommige vijanden kunnen waardevolle informatie verstrekken als je ze kwaad aankijkt. Vergeet niet om ze daarna wèl te nekken, want de bastards schieten je gewoon in je rug als je wegloopt.

Een ontvangstcomité voor mij?

Iene, miene, mutte...

Hoezo lef hebben?

Shit, ze hebben geen kabel TV.

Broekplassers worden gestraft.

DONKEY KONG LAND

Een van de langst lopende series in gamesland is zonder twijfel die van Donkey Kong. Hoeveel spellen er in totaal zijn weet ik niet meer maar dit is in ieder geval de nieuwste: Donkey Kong Land 3 voor de Game Boy.

RAPPORT

graphics	7.0
geluid	7.0
originaliteit	4.4
speelbaarheid	8.0

- ▲ Platform fun
- ▲ Donkey blijft dope
- ▼ Game Boy schiet tekort
- ▼ Same old monkey business

GAME BOY
prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

6.7

Donkey Kong Land 3 geeft je wat alle voorgaande delen je ook gaven: zeer verslavende platformfun, met kilo's aan powerups, bonuslevels en niet te vergeten; bananen.
RUBEN

EERSTE LIEFDE

Mijn liefde voor games is terug te leiden tot één game; Donkey Kong. God mag weten hoeveel ik van die zilverkleurige palm-top games ooit in mijn bezit had, of hoeveel ik van mijn zakgeld heb gespendeerd achter die ons aller bekende kast.
In de loop der jaren zijn de Donkey games qua opzet totaal veranderd. Was hij in de begin jaren nog een tonnen gooiende breinloze aap, in de laatste paar delen ga je met hem en zijn familie op avontuur in de apen-vrijstaat, Donkey Kong Country.

OUDE BEKENDEN

Het zou natuurlijk een beetje overbodig (en saai) zijn om nu de hele game-opzet van Donkey Kong Land aan jullie uit te leggen, ik bedoel wie dat niet weet, heeft de laatste tien jaar onder een steen gelegen of zo. In plaats daarvan zal ik me beperken tot het noemen van de verschillen tussen DKL 3 en de voorgaande delen, en ik kan jullie meteen verklappen dat dat er niet zoveel zijn. De afwijkingen zitten 'm in kleine dingen. Zo zijn de hoofdfiguren in DKL 3 Dixie en haar uit de klauwen gegroeide baby Kiddy.
Zij trekken, in navolging van de Donkey en Diddy, door Donkey Kong Land met als doel het vinden van een of andere verloren stad. Natuurlijk maken zij onderweg weer de broodnodige avonturen mee en zijn hun aartsvijanden, de Kremlins en de Badies, ook weer van de partij.
Ook kun je weer bij bepaalde levels de hulp inroepen van je vriendjes uit het dierenrijk. Zo is dat bijvoorbeeld bij sommige onderwater levels Enguarde de zwaardvis, of bij de levels in de lucht, Squawks de papagaai.

KOPPIJN

De gameplay van DKL 3 is vrijwel identiek aan de voorgaande delen en dat is natuurlijk ook niet verwonderlijk. DKL 3 is dan ook bedoeld voor de die hard Donkey fans die alle andere delen al twaalf keer hebben uitgespeeld.
Een punt van irritatie was voor mij het feit dat ik het moest spelen op de Game Boy (ik heb nog geprobeerd de cartridge in een N64 te proppen maar dat ging niet); het zwaar beperkte groene displaytje is namelijk niet verfijnd genoeg om alle details van dit spel weer te geven. Met als gevolg dat je een hoop obstakels gewoon over het hoofd ziet, om nog maar te zwijgen over de hoofdpijn die dat gestaar je oplevert.
Toch zat de Game Boy een paar dagen vastgelijmd tussen mijn klauwen, met als gevolg dat ik tot twee keer aan toe bijna werd aangereden. Ze moesten me maar eens gevarengeld gaan betalen bij de PU.

POWER TIP
Zet je Game Boy uit voordat je gaat oversteken.

Onverschrokken trekken we door Donkey Kong Land

Oké ana.

I love bananas.

Laat mij maar effe hangen.

Dat is balen.

Ga weg!

Is dat onze vriend Enguarde?

GROTE POWER ENQUETE 1997

Kies de beste games van het jaar!

Het is weer tijd voor het jaarlijkse moment van de waarheid: de lezers van Power Unlimited kiezen hun beste games en spelcomputers van het jaar. (Natuurlijk tellen alleen de games die in 1997 zijn uitgekomen mee.) Bovendien zijn we zeer benieuwd naar je mening over Power Unlimited en bijvoorbeeld ook wie jij betitelt als 'nerd' en 'kanjer' van het jaar.

Vul de lijst in en stuur 'm voor 12 januari op en wie weet ben jij niet alleen een van de (vijf) gelukkige winnaars van **een spel naar keuze**, maar word je ook uitgenodigd voor de zeer exclusieve **Power Unlimited Games Awards gala-avond** alwaar in februari de officiële uitslag van deze enquête wordt gepresenteerd. We hebben slechts een beperkt aantal kaarten beschikbaar, dus reageer snel. De uitslag kun je bovendien rustig nalezen in het maartnummer dat eind februari in de winkels ligt. Stuur de uitgeknipte of gekopieerde lijst naar: **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.** Alle winnaars krijgen vanzelf bericht thuis.

GAMES

HET BESTE SPEL VAN '97

1:

SYSTEEM:

2:

SYSTEEM:

3:

SYSTEEM:

DE BESTE NINTENDO 64 SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

DE BESTE SATURN SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

DE BESTE PLAYSTATION SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

DE BESTE PC SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

NAAM:

ADRES:

POSTCODE & WOONPLAATS:

TELEFOON:

E-MAIL:

LEEFTIJD:

HARDWARE

DE BESTE (SPEL)COMPUTER VAN 1997

1:

2:

3:

IK SPEEL THUIS OP DE VOLGENDE SPELCOMPUTER(S):

- ☐ GAME BOY
- ☐ SATURN
- ☐ SNES
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64

Wat vind je het beste aan Power Unlimited?

Wat vind je het slechtste aan Power Unlimited?

Geef een totaalcijfer (van 1 tot 10) voor het hele blad:

Ben je abonnee of koop je Power Unlimited in de winkel?

Wat vind je van de prijs (f 5.95 / BFR 115) in de kiosk?

- ☐ TE DUUR
- ☐ GOEDKOOP
- ☐ DUUR
- ☐ TE GOEDKOOP
- ☐ PRECIES GOED

Welke gamesbladen lees je nog meer?

Welke andere tijdschriften lees je nog meer?

Favoriete radio-programma:

Favoriete TV-programma:

Favoriete popgroep van 1997:

Favoriete film van 1997:

Nerd:

Kanjer:

ALS JE OOK PC-GAMES SPEELT, GEEF DAN AAN WELKE CONFIGURATIE JE HEBT:

SYSTEEM:

- ☐ APPLE MACINTOSH
- ☐ 386
- ☐ 486
- ☐ PENTIUM
- ☐ PENTIUM MMX
- ☐ PENTIUM PRO
- ☐ PENTIUM 2

ADD-ONS:

- ☐ JOYSTICK
- ☐ GAMEPAD
- ☐ STUURWIEL
- ☐ GUN

MODEM:

- ☐ GEEN
- ☐ 14.4
- ☐ 28.8
- ☐ 33.3
- ☐ ISDN

GEHEUGEN:

- ☐ 8 MB RAM
- ☐ 16 MB
- ☐ 24 MB
- ☐ 32 MB
- ☐ MEER DAN 32 MB

HARDDISK:

- ☐ TOT 1 GIGABYTE
- ☐ 2 GB
- ☐ 3 GB
- ☐ 4 GB
- ☐ MEER DAN 4 GB

3D(FX)-KAART:

- ☐ JA
- ☐ NEE

GELUIDSKAART:

- ☐ GEEN
- ☐ 8 BIT
- ☐ 16 BIT
- ☐ 32 BIT
- ☐ 64 BIT

CD ROM-SPELER:

- ☐ GEEN
- ☐ DOUBLE SPEED
- ☐ 4 SPEED
- ☐ 6 SPEED
- ☐ 8 SPEED
- ☐ 12 SPEED
- ☐ 24 SPEED

IK BEZIT (AANTAL INVULLEN):

- CONSOLEGAMES
- PC CD-ROM GAMES

IK BEZIT EEN INTERNET-AANSLUITING:

- ☐ JA
- ☐ NEE

INDIEN JA, DAN GEBRUIK IK INTERNET VOOR:

- ☐ SURFEN
- ☐ E-MAIL
- ☐ CHAT
- ☐ NIEUWSGROEPEN
- ☐ DOWNLOADEN GAMES
- ☐ ONLINE GAMING
- ☐ EIGEN HOMEPAGE

Oh sorry, waren dat je tanden?

Een-tweetje.

Wat een redding!

Argwanend bekeek ik de hoes van NHL '98, want als dit ijshockeyspel in de voet-, of liever gezegd schaatssporen, van zijn niet al te beste voorgangers zou treden, beloofde het niet echt veel soeps. Of brengt dit nieuwe jaar ook een frisse wind in het hockeystadion van Electronic Arts.

NHL '98

KRITISCH

Zoals het oplettende ezertje misschien nog wel weet, heb ik altijd veel kritiek gehad op de NHL games van Electronic Arts. Als ik een beetje terugblader n de PU-geschiedenis ees ik mezelf keer op keer zeggen, dat het NHL '9X niet lukt om de kwaliteit van de concurrerende ijshockey games ook maar te benaderen, laat staan te evenaren en aat al helemaal staan te overtroeven.

NIET GOED

Want wat was nu precies E.A. Sports' probleem? Ik herinner me de schokkerige gameplay, de beetje zielige spelers, die ondanks motion-capturing niet op echte spelers leken, maar vooral het feit dat het spel niet 'liep'.
De helft van de tijd was je de puck kwijt, de andere helft vroeg je je af wat er nou precies gebeurde daar op die schaatsbaan, zonder dat je echt controle over je team leek te hebben.

FLOW

All this has changed, want wonder boven wonder: Electronic Arts heeft zijn fouten ingezien en op de juiste plekjes aan hun game zitten schaven, zodat we nu naar een volledig nieuwe NHL zitten te kijken.
En ik moet eerlijk zeggen dat ik het eerst maar moeilijk wilde aannemen. Want hoe spectaculair de intro ook langs mijn scherm donderde en hoe hard de ijshockyers in het filmpje ook op elkaar in body-checkten, ik wilde het eerst zien en dan pas geloven.
Maar al na een paar minuten spelen merkten Skate (die ook even een schaatsje meeprikte) en ik op hoe soepel NHL '98 verliep, hoe lekker de uit polygonen opgebouwde schaatsertjes er dit jaar uitzien en vooral wat voor heerlijke flow er in het spel zit.
De controls zijn bijna vanzelfsprekend en ijshockey wordt ineens een waar feest! En ik moet je eerlijk zeggen dat ook de PC-versie lekker en - zolang je computer het toelaat - vrij vloeiend wegspeelt, hoewel ik, als ik mag kiezen, zelf toch liever achter de PSX blijf zitten.

FREEFIGHT

Je schaatsen klieven door het ijs als een warm mes door de boter en je spelers zoeven door de zaal als dezelfde klontjes boter in een warme koekepan.
Tenminste, zolang je tegenstander dat toelaat. Want in geen ander ijshockeyspel kun je je zo heerlijk uitleven op de spelers van de andere partij. Een bodycheck, een duwtje, een stick in je knar: een freefight-gala is er niks bij.
En als je spelers het echt op elkaar hebben gemunt, vecht je het uit in de oude bekende beat'em-up-mode, die het spel meer op Super IceFighter2 doet lijken dan op ijshockey.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	8⁵
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	8⁰

▲ Alles is beter
▲ Brute actie
▲ Je kan de puck zien
▼ Kan nog beter

PLAYSTATION /PC CD-ROM
Prijs PSX: ƒ 129,95
Bfr. ca. 2350
Prijs PC: ƒ 99,95
Bfr .ca. 1800
Systeemeisen: Windows 95, Pentium90, 16 Mb RAM (166/32 aanbevolen) 15 Mb schijfruimte, DirectX 5.0, Quad speed CD-speler, Video card with DirectDraw, Sound card.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8⁰

Het is Electronic Arts dan toch gelukt; eindelijk een ijshockey game met goede gameplay, heerlijke flow en frisse graphics
ANDREAS

Pak aan vieze trol.

Die Russen gaan kussen

Da's m'n puk sukkel.

Opgerot staat netjes.

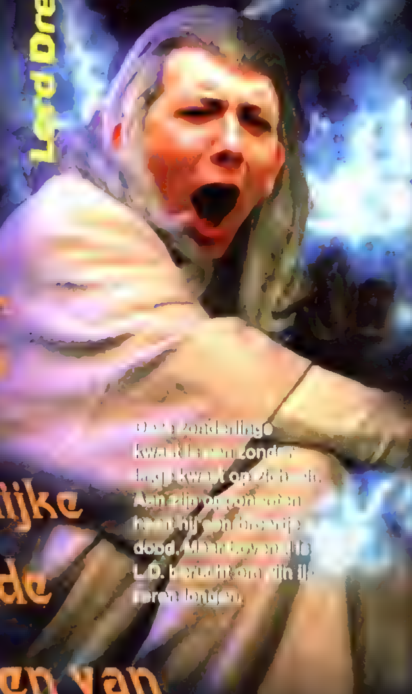
In de zompige grotten van R'he-Daxie ontsproot aan de hoofden van drie moedige avonturiers de volgende gruwelijke en bloedige sage. Lees hoe de ridders van Power Unlimited iedere maand een spannende strijd voeren tegen de tijd en vooral tegen de brute overheersing van hun wrede Koning. Een Dashboard/Shamrock/Top Notch produktie.

The Koning Ed's Tournament of D'ed Laa'in!

We spreken anno nu, heel lang geleden... Elf moedige warriors krijgen van Koning Ed een schier onmogelijke opdracht te vervullen. Van het slagen van deze schier onmogelijke opdracht hangt het voortbestaan van de wereld af en het best gelezen games magazine van de Benelux ook daarvan af. De drie manen van Beelzebub hebben schier hun oneindige cyclus voltooid. Dus is het tijd om het volk van de planeet Benelux (Ed's World in de taal van de Gni'O'Biochs) te geven waar het om vraagt: een nieuwe Power Unlimited! In de strijd tegen de vloek van het bloedige monster D'ed Laa'in wagen onze elf hoofdrolspelers zich in wel heel hachelijke situaties! Slechts een van hen kan de winnaar zijn van een van de tien handen van Koning Ed's vijfkoppige dochter.

Johnny Kees

Bij Johnny Kees gaat heat door de maag. Men is wat hij eet. J.K's krachten schuilen in zijn darmflora. En fauna! Met zijn Ster des Doods geeft hij menig tegenstander de wind van voren!

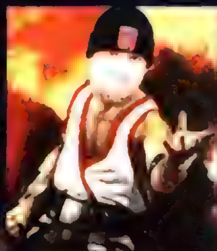


Lord Dreden

D[illegible] zonderlinge kwast is [illegible] zonder[illegible] [illegible] kwast op zich[illegible]. Aan zijn opponenten heeft hij een [illegible] dood. [illegible] L.D. berucht om zijn [illegible] teren longen.

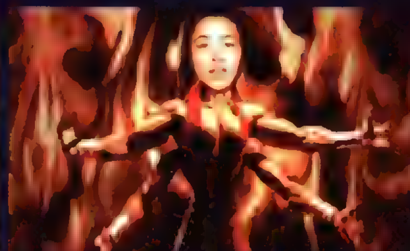
Basraka

Geen grappen met deze rakker. Kan zich enorm storen aan de natuur en lieve dingen. Pas op, want Basraka's zwaarden zitten vervaarlijk los in de schede!



Liu Skate

Heeft het land van de rijzende zon de rug toe gekeerd (zie fig. 12a). Niet wokken, lekker knokken!

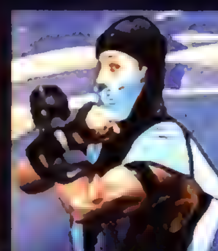


Nancilla

Barst van de armen en van jaloezie omdat de dochter van Koning Ed er nog meer heeft en met Nancilla's nagellak aan de haal is gegaan. De vuurbal is rond!

Scorpibjorn

Befaamd ter stad en ter lande als kinderlokker. Niet geschikt voor jeugdige lezertjes.



Thomas Zero

Wie deze gemaskerde warrior onder de douche heeft mogen aanschouwen vreest hem.

Koning Ed

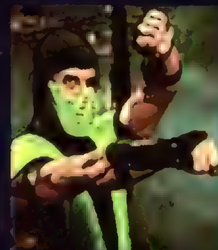
Koning Ed heet niet voor niets Koning Ed. Zijn ouders hebben hem namelijk Ed genoemd en Koning is hij geworden door kei- en keihard te werken. De onderdanen van K.E. zijn volgens hem heel lui en hebben geen horloge, laat staan een kalender.

Mark Strijker

Laat deze charmeur niet over jouw bolletje aaien, want je moeder zou je niet terug herkennen! Born in de USA.

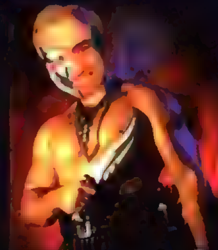
Ruby Djax

Als jij soms denkt dat zijn bovenlijf niet bij zijn kop past, dan heb je zijn onderlichaam nog niet gezien! Warrior met ballen!



JJ Reptielekop

Een nieuw gezicht in de gelederen van de warriors. Verassing is zijn gevaarlijkste wapen.



Jano

Zijn naam is klein, maar zijn daden benne groot. Vergis je niet: achter zijn warme ogen gaat een koelbloedige warrior schuil.

Choose your Writer

Am ik hier op the RIGHT SPOT voor die FIGHT? Then I'm bang dat ik jullie een POOPIE zal laten smellen!

Plots...

RHAAARGH!

Ik hoop dat je genoeg PLEEPAPIER bij je hebt vuile yank, want ik zal je in de BROEK laten schijten!

Trouwens, wist je dat je niet eens mee mag doen met deze fight zonder een geldig BENELUX-PASPOORT?

Ondertussen op de Van Brienenoord wordt onze blonde Surinaamse held Ruby Djax flink aangepakt door het exotische monster Nancilla. Ze zet onze Zaanse broeder in vuur en vlam, scoort 9713875 punten en schakelt Ruby Djax uit. Wat is Nancilla van plan met tien extra handen?

WHOAAAH!

Is dat een VUURBAL tussen je benen of ben je gewoon blij om me te zien?

'n vuurbal.

Op het zelfde moment, op een andere level, warmt Liu Skate zijn geheime wapen op. Hij schakelde hiermee (toen jullie net even niet keken) Scorpibjorn, Thomas Zero en JanJeroenJoris Reptielekop uit.

La lalaa la la la. Haaa, ik lach bij het zien van mijn schoonheid in dees spiegel!

La lalaa la

La lalaa la

Mijn kracht schuilt in mijn STEM, en niet zoals jullie denken in mijn HAAR!

Trala laaAAARGH!!!

Ik HAAT jouw muziek!

Let's ROCK!

De vermetele Johnny Kees trok alle registers open. Alle bewoners van Benelux hielden hun hart vast. Als ze ook hun longen hadden vastgehouden waren ze misschien niet allemaal bezweken in J.K.'s maag-ische gifdampen. Maarja...

DRIE!!!

Van onderen!

Zoals jullie zien is Lord Dreden (nog) niet op zijn achterhoofd gevallen. Hij leest snel het tekstje boven dit plaatje en houdt zijn adem angstvallig in! Pfoei, dat is ternauwernood op het nippertje!

Johnny Kees spreekt wijsheid:

Ja, hier zou ik Jano toch even in de rede willen vallen, want in de tournament van D'ED LAA'IN mag iedereen meedoen, waar hij ook vandaan komt en hoe hij er ook uit ziet en zelfs als hij een zij is, dus!

Jano is gediskwalificeerd wegens discriminatie en Mark Strijker ook.

But WAAROM, oh edele Johnny Kees?

Daarom.

Cut.

Hee Draydun!

Je pest me! Het is DREDEN, en dat weet je best Johnny Kees!

Wat heb je vanavond gegeten?

Bami Kip, en jij?

Hutspot.

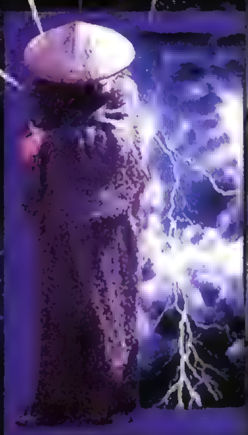
Niet weer met bonen, hè?

Reken maar van misschien!

Oh neee!

Ik voel 'm al aankomen!

Eeeen, tweeeeee...



GASP!

IK STIK!

Kom op met die dochter Koning Ed!

Neem mijn dochter, maar spaar Benelux!

Okee dan, we beginnen meteen met sparen!

Aanschouw haar SCHOONHEID!

Ik schenk jullie de handen van mijn dochter (vijf elk, eerlijk delen)!

JOEHOEOEOE!!!

...

...

STRIP OVER...

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

Netstorm

Net nu de clans een beetje beginnen uit te dunnen, stormt een nieuw multiplayer game het net op.

EILANDEN

Netstorm is een nieuw strategie spel van Titanic/Activision, dat zowel on-line als off-line gespeeld kan worden. Het is een soort mix tussen C&C en Rising Lands met een vleugje Warcraft.
Er raast een hevige storm door de wereld van Nimbus, een hemels universum van vechtende eilandbewoners. Jij krijgt een eiland en een hoge priester, met wie je aan het creëren van je eiland moet gaan beginnen.
Je start met een klein aantal bouwopties ('Knowledge' zoals het hier genoemd wordt) die je moet gebruiken om je eiland te beschermen en vijandelijke eilanden mee aan te vallen.
Door het bouwen van een brug, waarmee je je verbindt met een vijandelijk eiland, krijg je de mogelijkheid de hoge priester van de vijand gevangen te nemen. Breng hem mee naar je eigen eiland en offer hem aan de goden.
Met elke priester die geofferd wordt neemt je 'Knowledge' toe, waardoor je meer bouwopties krijgt. Hoe vaker je wint, des te slimmer je wordt. Dit is waar de grote on-line pret begint.

BESTORM HET NET

Als je inlogged op een Netstorm server, log je in met een bijnaam. Is je hoge priester in kennis vooruit gegaan dan onthoudt en registreert Netstorm dit, zodat je de volgende keer begint met de kennis die je eerder verzameld hebt.
Dit maakt de priesters van alle spelers heel individueel en ik moet zeggen, het is gedeeltelijk de oorzaak van de verslavende werking van Netstorm.
Wanneer je inlogged word je getransporteerd naar een soort game set-up ruimte, hier kan je een tot acht spelers oppikken om mee te spelen. Zoek informatie op van de spelers (hoeveel gespeelde spelletjes, kennis, etc.) of klets gewoon wat met andere spelers over de hele wereld.
Je kan er voor kiezen om je eigen spel te begeleiden, wat jou de optie geeft om te bepalen met wie je speelt, met hoeveel spelers, de bouwsnelheid of beloning en andere aangepaste game features. Lijkt dit je allemaal te veel werk (wat overigens erg meevalt) dan kan je ook nog gewoon, in de game room, kiezen voor welk spel je maar wilt.

DOWNLOAD EN SPEEL!

Netstorm kan via het net gespeeld worden met de demo die voor jullie op het PowerWeb geplaatst is.
Het enige probleem met het spelen van deze demo is, dat je maar een gelimiteerde hoeveelheid 'Knowledge' kan verzamelen, toch speelt het net zo als de in de winkel gekochte versie en is het dus een goede manier om de game uit te proberen.
Ik vond veel topspelers, die on-line al 'Guilds' aan het vormen waren, wat, net als Quake 'Clans', organisaties zijn met een erecode en meer van dit soort gedoe.
Wat ik wel heel tof vond van die 'Guild sites', was dat ze 'Boycott Lists' hadden, waarop je kon zien wat spelers aan kennis hadden verzameld met vals spelen en spelers die waren gestopt net voordat hun hoge priester gevangen zou worden genomen. Stoppen wordt ook door de Netstorm server onthouden en bekendgemaakt, het is dus beter om je spel af te maken.
Download je versie vandaag nog en begin met oefenen, of nog beter, ren naar de winkel en koop een versie en creëer een hoge priester die alles en iedereen op het net zal overheersen.

MARK B.

Boycott List of the =SoN=

POWERSHOP

BESTEL INFORMATIE

De artikelen uit de Powershop kun je bestellen door overmaking van het juiste bedrag op gironummer: 9229 of bankrekeningnummer: 56.15.22.782 t.n.v. Medianet, Haarlem. Onder vermelding van POW en het artikelnummer.

Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten.

CD-ROM 3

Inhoud: Internet-software, PowerWeb demo, Internet voor beginners/gevorderden, één maand gratis on-line, Game demo's van o.a. Worms 2, Moto Racer, Hexen 2.

ARTIKELNUMMER: 46835
PRIJS ABONNEES: FL 17.95
PRIJS NIET ABONNEES: FL 19.95

Muts

Geen last meer van koude oren deze winter met zo'n trendy muts. Bestel 'm snel!

ARTIKELNUMMER BUGS BUNNY: 47122
ARTIKELNUMMER TAZMANIAN DEVIL: 47124
PRIJS ABONNEES: FL 15,-
PRIJS NIET ABONNEES: FL 17.50

Wil je jouw exemplaren van Power Unlimited nu eindelijk eens netjes opbergen? Dan is er goed nieuws, want de unieke verzamelband is nog altijd te koop. In een verzamelband kun je een hele jaargang (elf nummers) van Power Unlimited kwijt.

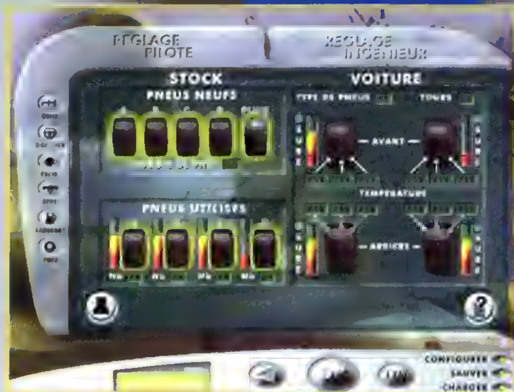
ARTIKELNUMMER: 41888
PRIJS: FL 17.50

Verzamelband

F1 Racing Simulation

De vermoeidheid slaat toe in de 8e ronde.

POWER TIP



Let altijd op de temperatuur van je ventieldopje.

BIJZONDER

Ubi Soft heeft kosten noch moeite gespaard om van F1 Racing Simulation iets bijzonders te maken. En [illegible] wel, want Microprose had met Grand Prix Formule 1 al heel indrukwekkende op de PC neergezet. Om niets aan het toeval over te laten, heeft Ubi Soft bij de productie van de game zelfs technici en renstrijders van Renault in.

[illegible] regent, voel je de wagen glij- den. Kortom, Formule 1-sport is geen peanuts. [illegible]

SUPER GELIKT

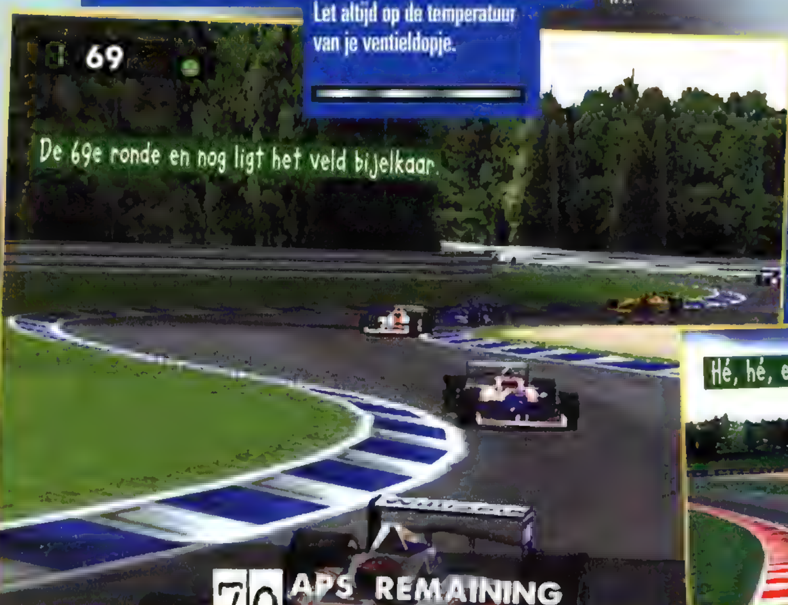
Over de graphics kan ik kort zijn: TOP!!! Je moet voor een optimaal beeld wel in het bezit zijn van een 3Dfx kaart of een D[illegible] 3D-kaart, maar dan is het ook feest op je scherm. De graphics zijn super gelikt. Ik zat soms meer te kijken naar de omgeving dan naar de weg voor me, wat natuurlijk leidde tot harde crashes. Alle circuits van het WK zijn prachtig uitgewerkt. Alles is precies zoals het in het echt ook is. Met name Monaco is een feest voor het oog met al die gebouwen.

De weersomstandigheden zijn ook schitterend uitgewerkt (en instelbaar). Als het mist, vervaagt de omgeving. Bij een regenbui zie je de druppels op het wegdek spatten en de wagens een spoor trekken. Als de zon schijnt, kun je werkelijk verblind raken en waar schaduw moet zijn, is die schaduw er ook.

OOK PENTIUM 60

Ubi Soft geeft als minimale systeemeisen een Pentium 120 MMX en een 3Dfx kaart op. Beter is het nog als je over een Pentium 166 MMX of sneller beschikt.

Met deze hoge eisen sluit Ubi Soft een hoop gamers buiten. Ik heb het spel daarom 'voor de grap' eens op een Pentium 60 getest met een 'gewone' Diamond Stealth 3D kaart erin. En tot mijn verbazing speelde het nog steeds prima. Helemaal als je de omgeving iets minder gede-



In de PU van twee maanden geleden meldde Bjørn het al vanuit Parijs: Ubi Soft heeft een super realistische race-sim gemaakt: F1 Racing Simulation. Ik kreeg de eer om in de bolides plaats te nemen. Scheuren maar!

Effe de curbstones meepakken.
Dat was de 13e ronde natuurlijk.

Normaal staan daar echt geen toeschouwers.

tailleerd laat verschijnen. Het ziet er natuurlijk iets minder gelikt uit en het laden van de circuits duurt wat langer, maar de game kan zich mijns inziens ook dan nog steeds met de toppers meten. Het is wel zo dat je pas echt de klasse van F1 Racing Simulation bemerkt met een snelle PC en een 3Dfx kaart.

EENVOUDIG INSTELLEN

F1 Racing Simulation heeft wat de inhoud betreft alles wat de andere top race-sims ook hebben. Alles wat er rondom een wereldkampioenschap (hier 1996) gebeurt, maakt de speler ook mee. Je kiest een team, vervolgens de coureur en stelt daarna de wagen in.
Waarin F1 Racing Simulation zich onderscheidt van de concurrentie is de eenvoud waarmee deze machines kunnen worden afgewerkt. Vanuit een handig startmenu kom je met enkele klikken overal. Zelfs het ingewikkeldste gedeelte van de Formule 1, het afstellen van de auto, is in dit spel eenvoudig. Geen vette handleiding, maar beknopte en duidelijke on-screen informatie. Elke facet van het sleutelen heeft een eigen menu. De banden, de remmen, de versnelling, de benzine; er zijn meer dan dertig opties om je wagen te 'tunen'. Snap je iets niet, dan druk je op de helpknop en de informatie verschijnt op het scherm. Magnifiek allemaal.

SPOOKRIJDERS

Ik ga maar eens rijden. Als Nederlander kies ik natuurlijk voor onze 'Joske' Het gaat om het WK van 1996, dus de Brabander rijdt nog bij Arrows. Om aan de circuits en het rijden te wennen, begin ik in de 'easy mode'. In deze mode kun je elk circuit kiezen en heb je nog even niets te maken met de pit en het afstellen van je wagen. Als je wilt kun je de computer laten meehelpen bij het remmen, gas geven en de versnellingsbak laten hanteren. Na een paar proefrondjes ga ik voor het WK. Schumi, here I come.
Ubi Soft zei toch dat dit de meest realistische race-sim is. Ja, kom nou. Jos Verstappen op pole-position in een Arrows van 1996? In je dromen misschien. Met een gierende motor scheur ik weg. De sound is prima en de wagen reageert perfect op mijn bewegingen. Het pleurt echter tijdens de eerste WK-race in Melbourne (kan het regenen in Australië?) en het is dus wel aan de gladde kant. Michael Schumacher is een eitje in vergelijking met de fratsen die ik nu uithaal met mijn bolide. Binnen de kortste keren heb ik een tegenstander of vier uit de race geknikt. Ik spin alle kanten op, waarbij ik mooie zwarte strepen op het wegdek achterlaat. Na een draai van 180 graden vervolg ik mijn weg. Nu komen de tegenstanders frontaal op mij af. Hoop spookrijders hier. Ik duik de pit in om regenbanden te halen (is altijd handig bij nat weer). Een bezoekje aan de pit is bij F1 Racing Simulation een avontuur. Alles gebeurt realtime. Jouw team houdt ook via de pit-radio contact met je.
In het menu Telemetrie kun je zien hoe je wagen presteert. Hoe snel je gaat, hoe de banden zich houden, hoeveel brandstof je verbruikt, hoe je wegligging is, enz. Je teamleiding houdt dit ook in de gaten. Je krijgt het dus te horen als je banden niet goed meer zijn. Je kunt van te voren ook een tactiek afspreken. Hoe vaak je banden wil wisselen, hoeveel benzine je in de wagen wilt hebben, wanneer de pitstops plaats moeten vinden. Allemaal precies zoals het in het echt ook gaan.

GEEN CARMAGEDDON

F1 Racing Simulation beantwoordt helemaal aan mijn verwachtingen, zeker als je beschikt over een snelle PC en een 3Dfx kaart. Ik zou niet weten hoe een ander fabrikant dit nog kan verbeteren. Maar dat dacht ik ook na Grand Prix Formule II van Microprose.
Eén aanmerking dan toch. Ik ben tevens een vervent speler van Carmageddon. En nou staan er van die leuke mannetjes langs de baan met een vlaggetje. Wil ik zo'n kerel raken, rijd ik dwars door hem heen, zonder dat er ook maar iets gebeurt. Dat is toch niet realistisch?

POWER TIP

De gebruikelijke chaos in Monaco.

Met 230 het hoekie om.

Italiaanse regen.

RAPPORT

graphics	10
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	10

- ▲ Super gelikte graphics
- ▲ Heerlijke bediening
- ▲ Er ontbreekt niets
- ▼ Geen mannetjes pletten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 16 Mb RAM, 3 Mb Schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Promethean Design
Distributeur: Media Connection
Tel: 055-5997803

F22 LIGHTNING II

Air Dominance Fighter

Langs berg en dal

De makers van EF2000, door sommigen gezien als 's werelds beste vlieg sim, zijn terug in een poging zichzelf te overtreffen met F22 Air Dominance Fighter.

Wie wil wat van me?!

ONNOZEL

Graag wil ik beginnen met te zeggen dat F22 A.D.F. ver boven m'n pet gaat en dan bedoel ik ook echt ver! Ik heb al moeite met het maken van een papieren vliegtuigje, dus laat staan met een vlieg sim van dit formaat. Dit soort games vragen veel voorbereidingstijd en spelletjes die cursussen bevatten, trekken mij sowieso niet aan. Maar als vliegen jouw spel is, doe jij 't in ieder geval voor je lol. De laatste succesvolle vlieg sim die D.I.D maakte, EF2000 was zo goed in elkaar gestoken, dat het nu door de NATO gebruikt wordt om piloten te trainen. Van F22 wordt gezegd dat het zelfs indruk zal maken op de meest ervaren piloten, en dan bedoelen ze de echte.

Maar ik... ik ben nog steeds bezig met het uitvogelen hoe ik de gebruiksaanwijzing moet vouwen, om het te laten vliegen.

NIET GEMIDDELD

Is F22 niet gemaakt voor de gemiddelde PC piloot, het is ook echt niet gemaakt voor de gemiddelde PC. Ook al zeggen ze dat het draait op een Pentium 100 met 16 Mb RAM, word je aanbevolen te spelen op een 166 met 32 Mb RAM en een 3Dfx card. Op die manier ben je in staat zoveel mogelijk gebruik te maken van, naar mijn mening het beste aan F22, de graphics. Op mijn P200 was ik getuige van een aantal verbazingwekkende beelden, zoals echte bliksem, schaduwen, mist, nevel, schapewolken en de vreemdste van allemaal, overbelichting. Je weet wel, dat wat foto's verpest als je direct in een lichtbron richt en dan van die lichtringen achterlaat. Toen ik dat voor 't eerst zag, dacht ik dat mijn contactlenzen niet goed zaten.

De muziek is net zo spectaculair, met het 3D 'surround' geluid en dat wat door D.I.D. 'smart sound' wordt genoemd. Smart Sound is een apart soort AI, die het mogelijk maakt voor de achtergrondmuziek om gelijke tred te houden met het spel. Dit valt goed te merken wanneer je je los maakt uit een intense dogfight, en je hoort dat de muziek in snelheid en volume afneemt. Weet je meteen dat je veilig bent. D.I.D. gaat ook prat op hun onvervalste samples van alle vliegtuiggeluiden en 10.000 zinnen van werkelijke wingmen-commando's met effecten, als feedback, neerstorten en afsnijden.

VLIEG-LESSEN

De ervaren niet-ervaren piloot die ik ben, wist ik dat F22 onmogelijk te vliegen was zonder een

Kan iemand me helpen landen?

Doen wie 't eerste d'r is?

Even een vriend te hulp schieten.

Uitsloven voor de jongens op de grond.

Uitzicht op de zonsondergang vanuit de cockpit

aantal vlieglessen. Net als in de rest van het spel gingen ze ook hier voor mij veel te ver, met 33 trainingsmissies, variërend van doorsnee stijgen- en landen oefeningen tot een hoog in de lucht bijtank missie. Laatstgenoemde was belachelijk moeilijk, om niet te zeggen onmogelijk. Was een perfecte voor mij! Laat mij daar 40.000 feet boven de grond zweven, proberend mijn vliegtuig gelijk te krijgen met die stomme slang die vastzit aan genoeg brandstof om een gat in de lucht te schieten. Nee hoor, ik blijf bij de free flying trainingsmissie of de wapen missie. En vat blijf maar letterlijk op, want ik had geen geluk met het completeren van één van de drie missies in de Tours of Duty. Deze bevatten elk acht opeenvolgende individuele missies over de Rode Zee, Eritrea en Saudi Arabië, die zijn samengebonden om een verhaal te vormen voor één grote missie, net zoiets als wat ze deden in TIE Fighter. Ik had een beetje problemen, of liever gezegd heel veel problemen, om niet uit de lucht te worden geschoten door vijanden die zo ver weg waren, dat het onmogelijk was voor mij om ze te zien. Maar de vijanden die ik wel kon zien, zagen er erg indrukwekkend uit. Er zijn vijftig verschillende vliegtuigen, waaronder de SU 33, MiG-31 en natuurlijk de ster uit EF2000, de Eurofighter. En dan niet te vergeten alle voer- en vaartuigen die je onderweg ontmoet, tenminste als je zover komt. Er zijn zelfs geruchten op Internet dat er buitenaardse vliegtuigen, verscholen in de luchten van F22, op de radar zijn waargenomen.

EEN HEEL ANDER SPEL

Naast de 33 trainingsmissies en de 25 missies die weer de drie Tours of Duty missies vormen, is er ook nog de 'Instant Action' optie die je meeneemt door vijftien verschillende, in moeilijkheid toenemende, verhalen in één lange vlucht. Je kan al raden dat dit bij mij niet lang duurde, voor mij was het een kort verhaal én een korte vlucht!
Ben je net als ik, en is vliegen gewoon niets voor jou, dan kan je F22 altijd nog vanuit een ander perspectief spelen, AWACS (Advanced Warning Aircraft Command System) genaamd, dit is een soort sim in een sim. Hier komt de strategische kant van F22 naar boven.
Je scherm is in tweeën gesplitst, op de linker helft vind je negentien commando toetsen, een informatie box en een 2D/3D view box, die je echte beelden laat zien van de uitgekozen vliegtuigen.
De rechter helft is een gedetailleerde kaart die ook van de 2D naar 3D mode geschakeld kan worden. Vanuit deze schermen kan je alles wat er gebeurt in een missie bekijken en besturen. Van het geven van bevelen aan je wingmen tot het kijken naar de voorbereidingen van de vijand om jou aan te vallen. Op elk moment, voordat de confrontatie begint, kun je een van de vliegtuigen die je aan het besturen bent, uitkiezen, erin springen en van de AWACS stand overschakelen naar de normale vlieg sim stand. Dit was heel interessant omdat je zo een missie vanuit alle mogelijke hoeken kunt bekijken, maar ik vond het net zo gecompliceerd, zo niet meer, om een missie te voltooien in de AWACS stand. Ik weet echter zeker dat de serieuze vlieger deze mogelijkheid te gek zal vinden. Na een weekend klooien met dit alles, ben ik toe aan een wat meer relaxed spel, misschien Patience of Tetris.

POWER TIP
Weet waar je aan begint!

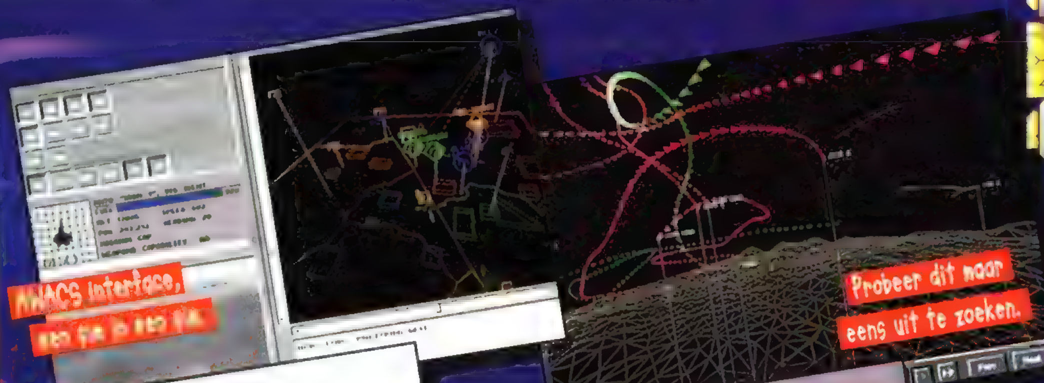
RAPPORT

graphics	8,9
geluid	8,7
originaliteit	7,9
speelbaarheid	8,8

+ Goede grafische effecten
+ Meer opties dan ooit
+ Gebruiksaanwijzing helpt goed
− Ontzettend moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 100 (166 aanbevolen). Windows 95, 16 Mb RAM (32 aanbevolen). 3Dfx kaart aanbevolen.
Fabrikant: D.I.D.
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8,6



AWACS interface,

Probeer dit maar eens uit te zoeken.

3D Ultra Pinball

The Lost Continent

Flippende flippers. Wat een kast.

Sierra pikt op een slimme, maar originele manier een graantje mee uit de dinosaurussen-rage ruif. Spielberg's Lost World in een flipperkast.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁵

- ▲ [illegible]
- ▲ Mooi
- ▲ Geluid- en [illegible]
- ▼ Soms te makkelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486 DX, 66Mhz, 8 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 3.1 of hoger.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8³

Een mooi flipperkastspel met een grappig verhaal. Zo[illegible] om te spelen. Alleen [illegible] spellen, na een tijdje verliest het zijn glans.
JAN

THEMA

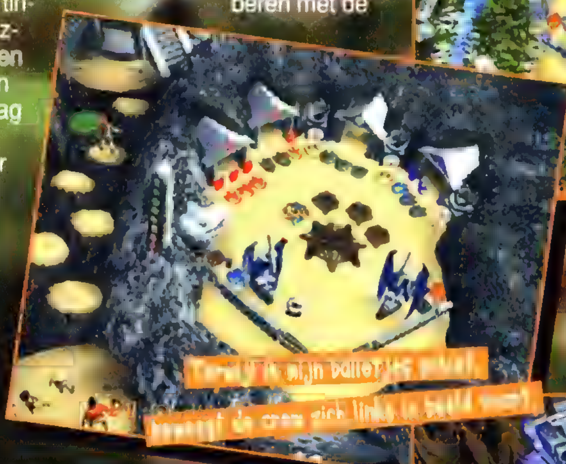
Flipperen is een heel oud spelletje, maar [illegible] een leuk spelletje. En dat weten ontwerpers van computergames ook. Al vanaf de eer[illegible] spelcomputers was h[illegible] digitaal flipperen gebl[illegible]zen.
The Lost Continent is een pinball game met een thema. Het spel begint wanne[illegible] reisgezelschap met hun vliegtuig in het hart van Afrika [illegible] De [illegible] Hun[illegible] Spec[illegible] [illegible] loodsen.
Dat is moeilijker dan het lijkt, want er loopt ook nog ene Heckla rond. [illegible]emde gast die alle mensen in dinosaurussen wil veranderen om zo de wereldheerschappij te veroveren.
De karakters geven voortdurend aanwijzingen over wat je moet raken en wanneer je dient te schieten in een bepaalde flipperkast. De kasten gaan via de jungle, oerwoud en tempels naar grotten en uiteindelijk naar het laboratorium van Heckla.
Het leuke is dat je soms ook even in de huid kruipt van een van de karakters die je tijdens het flipperen steeds hoort praten en op de achtergrond ziet bewegen.

EFFECT

De kasten verschillen on[illegible] flink en hebben a[illegible]al hun eigen doe[illegible] Som[illegible] moet je een mecha[illegible] in werking schieten om weer een de[illegible] open[illegible]n, waardo[illegible]rof [illegible] zijn maten verder kunnen. Maar [illegible] de score is [illegible] zijn diverse bonussen te verdienen.
Naast de charme van de karakters zijn er de voortdurende bewegende en oplichtende [illegible]en in de flip[illegible]st zelf. Onder an[illegible] vuur, licht, [illegible] zorgen voor aangename effecten en [illegible] gepaard met tintelende en fuzzende geluiden die je van een flipperkast mag verwachten.
En dan zijn er natuurlijk de dinosaurussen en andere rare beesten en robots die met veel gesnuif en gestamp hun eigen rol vertolken.
Soms lopen ze gewoon door het beeld heen, een andere keer hebben ze ook echt een bepaalde functie in het spel. En iedere kast kent weer zijn eigen geluiden en fraaie graphics.

JAMMER

The Lost Continent is niet echt moeilijk om te spelen en dat is een beetje jammer. De moeilijkheidsgraad hangt af van de [illegible]veelheid ballen en de snelheid waarmee de ballen naar beneden rollen.
Maar dat laatste is een kwestie van reactie, waarna, eenmaal goed onder de knie, je juist meer scoort.
Ook kun je vaak, nadat je af bent, in de kast blijven waar je op dat moment speelt op straffe van één bal minder.
Je kunt het spel spelen tot een maximum van [illegible] zo [illegible]beren met de meeste punten [illegible] reisgezelschap veilig door de jungle te leiden.
Al met al een zeer originele invulling en een flipperkast spel met meer diepgang dan je normaliter van een dergelijke game zou verwachten.



POWER TIP

Zorg dat je bij de eerste kast drie keer de bal in de bek van de triceptosaurus schiet. Je krijgt dan triple ball play.

Oeps, [illegible]

BONUSLEVEL

Welkom aardworm. Je hebt net in het Galiastelsel een aanval van Zingara's troepen afgeslagen. Maar voordat je verder kunt, plaatst Power Unlimited je opnieuw voor een moeilijke opgave: kiezen uit een **halfjaarabonnement** voor fl.32,70 + **gratis duikershorloge** of een **mega-korting** van zes Power Unlimited edities voor 25 piek! Maak snel je keuze nu het horloge nog in beeld is...

Target: Power Unlimited Watch

Special: Waterproof

INCOMING MESSAGE

DOE JE PLICHT +++ PAK DAT HORLOGE EN WORD ABONNEE +++ VUL DE KAART IN +++ BELLEN KAN OOK +++ 023-5173524 OF E-MAIL JE GEGEVENS EN JE KEUZE (HORLOGE/KORTING) +++ NAAR POWER@BPA.NL

POWER UNLIMITED

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

AHX-1

AHX-1 van GT Interactive is een vlieg sim met een fictieve helicopter. Dit is je enige kans om te vliegen in de 'top secret' Viper. Shhh, niet verder vertellen!

VLIEGEN UIT EEN DOOS

Het lijkt erop dat de Amerikaanse regering weer eens de dollars van hun hardwerkende belastingbetalers heeft gespendeerd aan een nieuw speelgoedje. Omdat er problemen waren met het binnendringen van afgelegen gebieden in Rusland, Colombia en Libië werd een groep ingenieurs ingehuurd om een helicopter te creëren die dichterbij de knelpunten zou kunnen komen.

Deze helicopter heeft inklapbare propellers en zit met piloot en al in een soort container. De container zit vervolgens vast aan de bodem van een B-2 Bomber en wordt op die manier tot dichtbij het doel getransporteerd en dan losgelaten om in actie te komen.

IN HET SPEL GEDROPPED

Na mij het bericht te hebben gegeven dat we er bijna waren, liet de piloot van de B-2 me met een druk op de knop gaan, waardoor ik met mijn 'verpakte' helicopter een eind naar beneden duikelde en het gevoel kreeg dat mijn maag ergens in m'n keel bleef hangen. Maar toen barstte, in een paar seconden tijd, mijn omhulsel open en belandde ik midden in de actie. Oké, eens even kijken hoe dit ding vliegt! Na het indrukken van alle mogelijke toetsen op mijn toetsenbord, hoorde ik opeens een stem roepen: 'Losing altitude, pull up!' En ja hoor, daar ging ik, crash landing! Misschien handiger om te beginnen met wat vlieglessen in plaats van de 'Jump In gameplay' optie te kiezen. Wat dacht je van de Simulator optie, hier kun je oefenen met de hulp van een leraar.

Er zijn acht verschillende simulators om uit te kiezen, inclusief een aantal die zijn gericht op het vechten.

Na het leren van alle basic stuff als stijgen, dalen en raketten afschieten, was ik klaar om aan een missie te beginnen.

DRUG WARS

Er zijn drie hoofdgebieden, Colombia, Rusland en Libië, waar meer dan dertig missies plaatsvinden. Vechten tegen drugdealers in Colombia leek me wel wat.

Na een korte video met geschiedenis en achtergrondinformatie over mijn zaak, werd mij m'n missie gegeven: vernietig de coca velden, de raffinaderijen en de bendeleiders.

Stijgen was na m'n lessen en met mijn key code sheet erbij geen probleem. Eerst besloot ik eens even rond te kijken. Dit kan vanuit negen camerastanden. De omgeving zag er goed uit, blaadjes aan de bomen, huizen met ramen en allerlei details op de grond. Een ding miste ik wel, mens en dier waren niet te vinden, alleen maar oorlogsvoertuigen, ter land en in de lucht.

Er zijn een paar leuke mogelijkheden voor wat betreft je wapenuitrusting, zoals bijvoorbeeld de 'lock on target'. Hier houd ik van! Je kan absoluut niet missen als ze eenmaal aan de vijand vastzitten.

Ook is er de optie aan het begin om je wapens voor de helicopter zo te installeren dat ze geschikt zijn voor jouw vechtstijl. Dus stap met AHX-1 in de top secret Viper en trek de gordel strak!

Op zoek naar een T-62 tank.

Mijn 'moederschip', de B-2 Bomber.

Na een paar lessen gaat het vliegen heel makkelijk.

Pak 'm, voor ie jou pakt!

Met infrarood licht kun je in het donker zien.

Die moet ik hebben!

RAPPORT

graphics	8^3
geluid	8^0
originaliteit	7^7
speelbaarheid	8 [illegible]

- ▲ Tof concept
- ▲ Makkelijk vliegen
- ▲ Creatieve missies
- ▼ Erg serieus

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 166, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, 40 Mb schijfruimte, SVGA en muis.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^2

AHX-1 lijkt naar mijn idee veel op Comanche 3 maar dan iets serieuzer en oorlogzuchtiger. Na even wennen verliep het vliegen soepel en makkelijk. Ik vind dat AHX-1 het heeft, zelfs als de Viper nooit zal bestaan.
MARK B.

preview

BOMBERMAN

Bomberman heeft geen introductie nodig. Vrijwel elk spelsysteem heeft zijn eigen Bomberman-versie en sommige hebben er zelfs meerdere. Bomberman 64 kwam dan ook niet echt als een schok.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	8⁰
originaliteit	5⁰
speelbaarheid	4⁵

▲ Normal Mode is oké

▼ 3D Battle Mode sucks!

▼ Geen overzicht

▼ Slechts zes arena's

N64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

6³

Op het eerste gezicht lijkt alles beter aan Bomberman 64, maar op het moment [illegible] valt het erg tegen. Mijn favoriet (spel [illegible]) [illegible] en voor de Normal Mode [illegible]
BJORN

LEEK

Voor de leek die net komt kijken in videogame-land wil ik nog wel een paar zinnetjes verspillen om het spelprincipe van Bomberman uit te leggen.
Alle Bomberman games zijn opgedeeld in twee delen: de Battle Mode en de Normal Mode. De Normal Mode is eigenlijk een traditioneel platformspel dat je in je eentje speelt.
In de Battle Mode neem je het in een Arena op tegen maximaal drie tegenspelers (dat kunnen computergestuurde vijanden zijn of menselijke).
Over het algemeen kun je dan kiezen uit tien arena's van verschillende moeilijkheidsgraad. Die moeilijkheidsgraad uit zich in obstakels die in de arena te vinden zijn. Sommige daarvan kun je opblazen, maar soms bestaat zo'n obstakel uit een ronddenderende trein of een lavaspuwende vulkaan (altijd populair in games).
Het doel van de Battle Mode is om je tegenstanders uit te schakelen met bom[illegible]n het begin heb je een bom met een kleine explosie, maar door powerups te verzamelen kan je tot aan acht bommen tegelijk leggen, een gigantische knal produceren, de bom wegtrappen of zelfs op afstand 'besturen'.

[illegible]

Ik heb tot nu toe zo'n zes verschillende versies van Bomberman gespeeld, inclusief een Macintosh shareware-versie. Alle versies die ik tot nu toe heb gezien waren 2D, maar dat mag blijkbaar niet op een Nintendo64. Zowel de Normal als de Battle Mode zijn geheel in 3D.
Laten we eerst de Battle Mode eens onder de loep nemen. Wat me als eerste opvalt is dat er maar zes arena's zijn, dat valt dus tegen. Nog teleurstellender is dat de Battle Mode in 3D lang niet zo leuk is als in 2D. De belangrijkste reden daarvan is dat je het overzicht compleet verliest. Niet alleen zijn de bombermannetjes piepklein maar het komt ook vaak voor dat je niets ziet omdat een dwarsbalk of zelfs een hele verdieping je zicht blokkeert. Erg frustrerend als je wordt opgeblazen en je kan niet eens zien door wie of wat.

OVERBEKEND

Het platformspel (de Normal Mode) is beter uitgewerkt. Ook hier zijn er problemen met het zicht omdat bij Bomberman obstakels en muren niet, zoals dat bijvoorbeeld bij veel andere 3D platforms wel gebeurt, verdwijnen als ze hinderlijk tussen jou en het karakter staan.
Gelukkig heb je in de Normal Mode de mogelijkheid om de camera in alle richtingen bij te stellen zodat je altijd wel een gaatje vindt waardoor je Bomberman kunt zien.
Het verloop van het spel is verder erg traditioneel: je hebt een sneeuwlevel, een lavalevel en andere overbekende landschapjes. De bedoeling is om telkens vier energiestralen te vinden die her en der verstopt zijn en aan het einde van elk level heb je een eindbaas.

POWER TIP

Het heeft geen zin om je achter stenen te verschuilen, want het lijkt alsof de explosies daar gewoon doorheen gaan.

Geen Bomberman zonder sneeuw-level.

Ook een lava-level is vaste prik.

In de Battle mode is het overzicht vaak zoek

Mage-slayer

Shit, gooi ik mijn banner de verkeerde kant op.

Goh wat een leuke vloerbedekking, Ikea?

ectro monsters suck big time

'n kreeft, daar heb ik best wel trek in.

Dit zal wel iets met magie te maken hebben.

4) Pas op hoor, ik smijt met paars water.

Je moet in deze tijden van hardcore first person shoot'em ups wel fokking geschift zijn om een top down view shooter uit te brengen, was mijn eerste reactie toen ik Mageslayer in mijn handen kreeg.

BEETJE QUAKE, BEETJE HEXEN

Een top down view shooter, met het gevoel van Quake en het RPG idee van Hexen I & II, zo kun je Mageslayer het best omschrijven.
Zodra het spel begint moet je eerst kiezen uit vier verschillende characters die uiteraard ieder hun eigen specialiteiten hebben.
De Worlock is een jonge tovenaar die het vooral van spells moet hebben, de Earth Lord is een gnoom die op een van de Lost Viking broertjes lijkt en de Inquisitor is een ranke dame die een goed contact heeft met geesten en on-doden.
De laatste is de Arch Demon, een gedrocht uit de diepste diepten van de hel met een erg opvliegend karakter.

MEP DIE MAGES

Als je voor een personage gekozen hebt, kom je eerst in de Vault, waar je vijf deuren vindt. In deze kamer vind je ook een soort zwevend hoofd, die je bepaalde krachten geeft en je geluk wenst op je speurtocht naar vijf zogeheten Relics. Met deze vijf Relics kunnen de verschrikkelijk Mages verslagen worden.
Die Mages zijn een stel creeps die de wereld waar jij rondloopt in hun macht hebben.
Overal lopen gedrochten rond die in dienst zijn van die gasten en ze zullen alles in het werk stellen om je te stoppen. Afmaken dus die hap.
Je speurtocht naar de vijf Relics voert je door vijf verschillende zogeheten Regions en die zijn weer onderverdeeld in verschillende levels. Ieder keer als je een Region hebt doorlopen en een van de relics hebt gevonden, kom je weer terug in de Vault waar het Oracle je meer krachten geeft en de deur naar de volgende Region voor je opent.
De monsters die je onderweg tegenkomt variëren van kleine gedrochtjes tot enorme schepsels. Buiten verschillende wapens heb je ook nog de beschikking over toverspreuken en ieder character heeft ook nog een speciale gave.
Hoe verder je komt in het spel hoe meer en betere wapens je krijgt en powerups je vindt.

NIET ALLEEN MAAR KNALLEN

Het spelen op zich viel me helemaal niet tegen. Hoewel ik het irri vind dat je je tegenstander niet in de ogen kunt kijken voor je hem naar een andere wereld helpt, kreeg dit spel me toch in zijn greep. De vier characters hebben allemaal erg coole wapens en er is vreselijk veel om op te schieten.
Ook de omgeving is zeker niet slecht, ook al zie je de boel van boven. Overal in de levels zijn verborgen ruimten en word je de doorgang bemoeilijkt door deuren die snel open en dicht gaan of door muren waar spietsen uitkomen die je doorboren als je niet oplet.
De besturing is effe wennen, maar na een tijdje gaat het bijna vanzelf. Het gebruik van de verschillende spells zorgt voor nog meer methoden om de badguys af te maken en dat zorgt er weer voor dat je goed moet nadenken over wat je waar en hoe gebruikt. Hierdoor wordt dit spel meer dan alleen domweg alles neerknallen wat je tegenkomt.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	7,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	8,0

▲ Veel levels waar veel te doen is

▲ Keuze uit vier verschillende characters

▲ De spells zijn erg cool en handig

▼ Top down view is toch iets minder

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Win 95, Pentium 90, 16 Mb RAM, 1 Mb video kaart, direct X compatible soundcard.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

7,8

MageSlayer is een shoot'em up met iets extra's die je lang kunt spelen. Ondanks de top down view denk ik dat Quake en Duke fans hier met plezier alles om zich heen zullen neerknallen.
BAS

Devil's Deception

Het is weer eens niet pluis in de sprookjeswereld. Er zijn koningen gestorven op vreemde manieren en boze prinsen bestijgen de troon. En dan hakken ze ook nog eens onze kop eraf! Hoogste tijd om wraak te nemen en een pact te sluiten met de duivel zelve.

RAPPORT

graphics 6²

geluid 6⁰

originaliteit 6⁵

speelbaarheid 5⁰

▲ RPG meets Adventure

▼ Verouderde gameplay

▼ Vaag verhaal

▼ Drie jaar te laat op de markt

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Sunsoft
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

5⁹

Devil's Deception lijkt op het eerste gezicht geen speciale titel, maar valt wel op door zijn mix van adventure en RPG. Het verhaal, de graphics en de gameplay zijn echter niet om over naar huis te schrijven.
ANDREAS

ER WAS EENS...

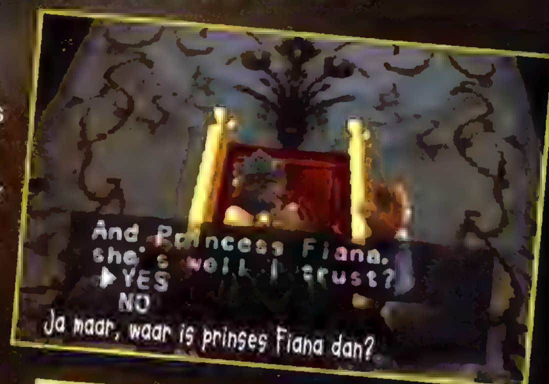
Ditmaal speelt het verhaal zich af in het koninkrijk Zemekia, waar jij, een dappere prins, net terugkeert van een spannend avontuur in Angelio.
Wat je daar precies hebt uitgevreten laten we in het midden, maar dat er een schone dame in het spel is, moet uiteraard worden vermeld. Die dame luistert naar de naam Fiana en is ook nog eens prinses. Zoals dat wel vaker gaat in koningshuizen is de prinses verliefd geworden op een prins en die prins ook op haar. En laat jij nou toevallig die prins zijn! Affijn, je keert dus net terug naar het kasteel van papa, om daar verslag te doen van je spannende avontuur, als je de plaatselijke hoftovenaar tegen het lijf loopt. Die tovenaar, luisterend naar de naam Zamur (als je je kind zo noemt laat je hem weinig keus, kan je je een loodgieter voorstellen met de naam Zamur of een groenteboer?) heeft belangrijk nieuws voor je en wel dat je liefje momenteel ook in het kasteel vertoeft. Is dat even mooi meegenomen!

RAMPSPOED

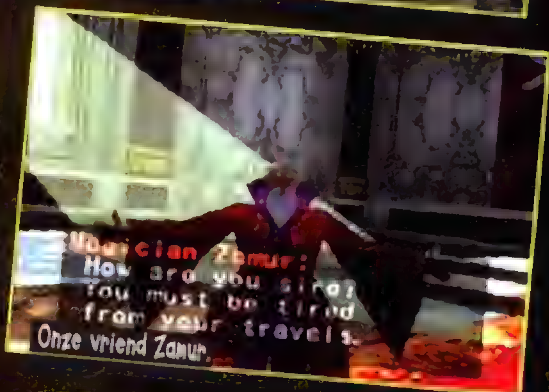
Maar wacht, je bent niet alleen verliefd, maar ook nog eens verloofd! Het volk is buiten zinnen van geluk en er worden grote feesten gehouden. Je blijkt dus niet alleen een nobele prins te zijn, maar ook nog eens razend populair bij het volk. En dat is mooi meegenomen voor iemand die ooit de troon zal moeten bestijgen.
Je rent door naar papa's troonzaal en begint een gezellig gesprekje over koetjes, kalfjes en prinses Fiana. Tot nu toe ging alles redelijk goed, maar dat kan natuurlijk niet lang meer duren. En ja hoor, vader heeft nieuws: de nobele koning is van plan om op te stappen en zijn scepter aan de wilgen te hangen. Je krijgt er een brok van in je keel. Pa lijkt ook een brok in zijn keel te hebben. Zo erg zelfs dat de oude man plotseling kokhalzend naast zijn troon staat en zijn laatste adem uitstoot. Tegelijkertijd valt er een zwaard in z'n rug, gedreven door een vreemde magische kracht. Blijkt het ook nog eens jouw zwaard te zijn wat daar in papa's rug steekt. En voor je kan bedenken wat je moet doen, valt je kleine broertje Yurias de zaal binnen. Deze ziet zijn kans schoon en laat in het openbaar je hoofd eraf hakken, zodat hij lekker zelf koning kan worden. Terwijl het ijskoude staal door je hals zoeft denk je maar aan één ding: wraak.

RPG-MIX

Tja, hoe het verder gaat kan je wel raden. Je wordt wakker in de Forest of Confusion en gaat op zoek naar de Castle of Darkness om daar een pact met de duivel te sluiten en de Power of the Demon te verkrijgen. Om dit te doen moet je op de inmiddels overbekende manier door gangen heen rennen, tegenstanders op hun pan slaan, deuren openen en raadseltjes oplossen.
Maar er komt iets meer bij kijken, want Sunsoft heeft de adventure-game een beetje gemixt met wat RPG-elementen, zodat je je HP, MP etc. in de gaten moet houden en je je tegenstanders kan verrassen met magic, spells en special attacks.



Ja maar, waar is prinses Fiana dan?

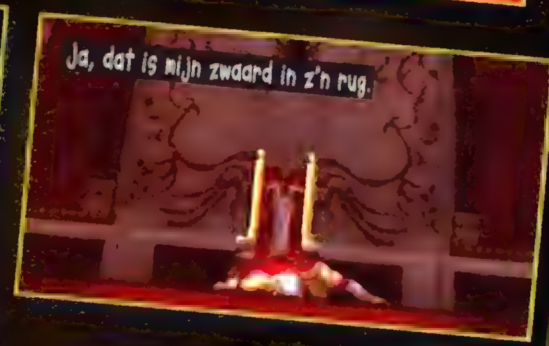


Onze vriend Zamur.

Ga toch houthakken sukkel!

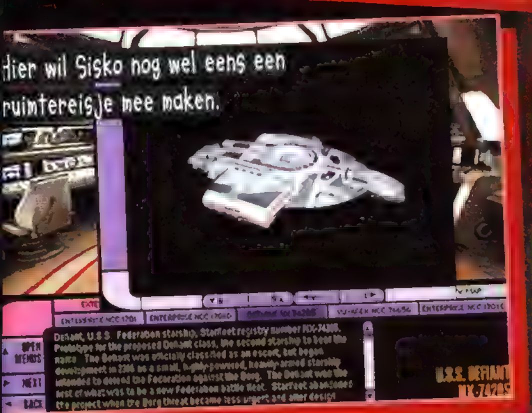
Oh shit, papa heeft iets verkeerd gegeten.

Heeft iemand Sub-Zero langs zien komen?


Ja, dat is mijn zwaard in z'n rug.

Star Trek
Captains Chair

Als trekkie is het natuurlijk altijd mijn wens geweest om op de stoel van een van de befaamde Captains uit de Star Trek serie plaats te nemen. Nu heb ik dan die kans met Star Trek: Captains Chair.



BESTE VAN DE KLAS

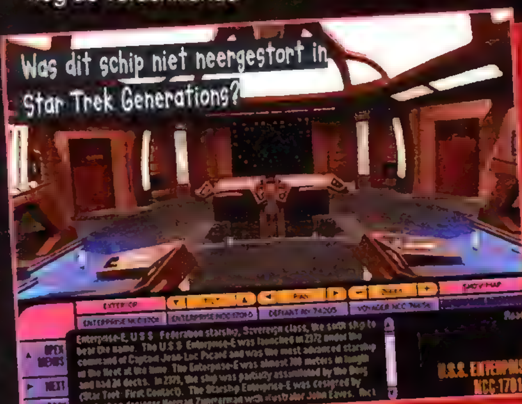
Nog niet zo lang geleden ben ik geslaagd voor de Star Fleet Academy. Omdat ik natuurlijk de beste van mijn klas was, kreeg ik deze maand de mogelijkheid om een virtuele excursie op de verschillende bruggen van Star Trek spaceships te volgen. Er zijn vijf schepen die tot in detail bekeken kunnen worden. Zo is er natuurlijk de eerste en originele Enterprise NCC-1701, die onder het gezag van Captain Kirk staat. De NCC-1701-D is de opvolger van Kirk's schip en wordt geleid door mijn grote voorbeeld Jean-Luc Picard. Het schip van Captain Sisko is de Defiant, hoewel hij eigenlijk is gestationeerd op Deep Space Nine, neemt hij regelmatig een tochtje in dit experimentele ruimteschip. Captain Janeway, met haar nare stemmetje, heeft het voor het zeggen op de Voyager NCC-74565. Als laatste is er dan nog de Enterprise NCC-1701-D en dit schip kennen we uit de Next Generation film Generations, en staat ook onder gezag van Picard.

RONDLEIDING

Omdat ik een Next Generation fan ben, ben ik eerst eens een bezoekje gaan brengen op de eerste Enterprise die Picard onder zijn hoede kreeg, de NCC-1701-D. De interface van het spel is vrij simpel. Je klikt op de knop van een van de schepen en voor je het weet zit je met je kont in de Captains Chair. Van daaruit kun je vanuit een first person 3D view de hele brug rondlopen en overal een kijkje nemen. Nu kwamen veel van de dingen die je tegenkomt me erg bekend voor, maar door er op te klikken krijg je meer informatie dan je uit de serie kunt halen. Zo kwam ik er achter dat de vis die Jean Luc in zijn ready room heeft, een Australische Leeuwvis is met de naam Livingston. En dat is nog maar een voorbeeld. Bij alles waar je stil staat, kun je informatie opvragen. Buiten op de brug rondlopend, kun je ook nog de verschillende schepen van buitenaf bekijken of een bouwtekening opvragen.

NIEMAND AAN BOORD

Het enige nadeel van dit spel is (en dat is gelijk een dikke min) dat je nergens echt iets kunt doen behalve kijken. Ik had gehoopt een paar fasers af te kunnen vuren of het schip in Warp Nine brengen. Nee dus. Hier en daar zijn wel dingen om op te klikken, maar meer dan een soort space ship memorie heb ik niet kunnen ontdekken en dat viel dus nogal tegen. Wat ook erg jammer is, is dat er niemand aan boord is. Behalve de stemmen bij de rondleiding kom je helemaal niemand tegen.



POWER TIP

Dit spel is met name geschikt voor ST fans die eens rustig op de brug van de verschillende schepen willen rondlopen. Verwacht dus geen actie of gameplay, want die is er niet.

RAPPORT

graphics	9,0
geluid	8,5
originaliteit	7,5
speelbaarheid	6,0

PC CD-ROM

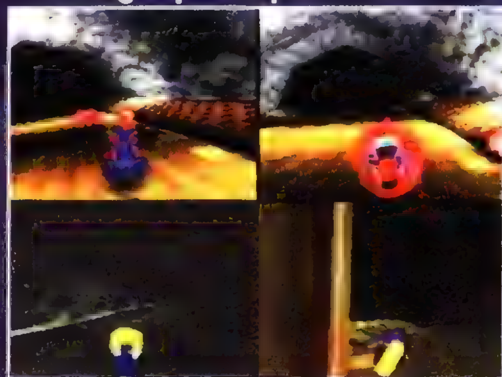
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 of beter, 16 Mb werkgeheugen, Grafische videokaart, Double speed CD speler, Soundblaster 16 of compatibel.
Fabrikant: Imergy
Uitgever: R&P Electronic Media
Tel: 020-6458248

7,8

De graphics en het geluid van deze CD-ROM zijn erg goed en de verschillende bruggen zijn zeer waarheidsgetrouw nagemaakt. Helaas valt er niet veel te beleven en dat is een gemiste kans.

BAS

Speel met maximaal 4 spelers tegelijk in splitscreen



12 verschillende 'rollercoaster-achtige' tracks

Superrrrrrrrsnel en vol actie

Speedboat Attack

Nu het winter is en de boten uit het water zijn gehaald, helpt Speedboat Attack, het nieuwe vecht- en race spel van Telstar, de watersportliefhebbers de winter door.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	7°
originaliteit	8°
speelbaarheid	6⁵

▲ Powerups

▲ Vette sprongen

▼ Beetje te makkelijk

▼ Slechts vijf boten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, 3Dfx graphics kaart (aanbevolen).
Fabrikant: Telstar
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

7³

Speedboot Attack is oké. De powerups en de heldere graphics zijn sterke punten maar heb je de boten eenmaal goed onder controle dan behaal je al snel de eerste plaats in elke race.

MARK B.

BOATMAGEDDON

Er zijn twee manieren om Speedboat Attack te spelen. De eerste en meest in het oog springende is de zogenoemde Action Mode. Je speedboat is hier uitgerust met een machinegeweer en missiles die je kan afschieten op elk moment in het spel. Heb je moeite voorbij een tegenstander te komen, denk niet na, schiet 'm gewoon verrot.

In deze mode zijn je tegenstanders de laatsten waar je je druk over hoeft te maken. Je hebt vooral je concentratie nodig voor alle obstakels, zoals landmijnen, ijsbergen en zelfs zeilboten, die jouw boot kunnen beschadigen en je overwinning in de weg staan.

Ook zijn er scherpschutters die, vanaf de kant, op je schieten. Ik kwam zelfs langs een op mij schietende Indiaan in een kano, of beter gezegd ik ging er overheen. Geen bloed, maar wel dat Carmageddon gevoel voor een seconde.

Ammunitie kan overigens, samen met andere powerups, drijvend in het water gevonden worden.

SPRING NAAR DE KOP

Klinkt dit allemaal wat te geweldadig voor jou, dan kan je nog altijd in de Race Mode spelen. Dit is gewoon speedbootracing zonder poespas.

In beide modes zijn tien verschillende koersen te kiezen, variërend in uiterlijk, leng[illegible] tijdlimiet, weersge[illegible] steldheid en moeil[illegible]heid.

Race langs [illegible] in de Polar C[illegible] vaar de Mac[illegible] Run bij na[illegible] Terra Inco[illegible] mist. Sommige [illegible] hebben een [illegible] hele hoge sprongen die erg leuk zijn en je snel vooruit brengen in de race en dat geldt [illegible]

[illegible] Je kan kiezen uit vijf boten met elk hun eigen kenmerkende besturing, snelheid (en bewapening in de action mode). De actie en race mode hebben allebei drie standen waar het in gespeeld kan worden. Deze zijn hetzelfde als in de meeste racegames, namelijk Arcade, Time Trial en Championship.

Speedboat Attack kan alleen gespeeld worden, in two player split screen of multiplayer via Internet of LAN met maximaal zes spelers.

SHIT, LANDMIJN!

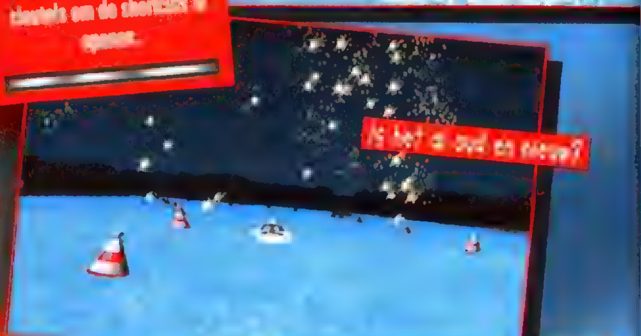
Speedboat Attack ziet er goed uit. De graphics zijn 3D enhanced en 3Dfx supported. Dit zorgt voor kraakheldere beelden, inclusief kogelgaten en realistische 'waterspray'.

De race mode vond ik [illegible]etje te makke[illegible]s op 'Advance[illegible]' niveau. Maar [illegible] al-[illegible]goed [illegible] door al de obstakels en power-ups, die overigens wel een adelaarsblik vragen.

Doordat er aller[illegible] po[illegible] in het [illegible] ronddrijven, zal je de [illegible] turbo of meer munitie. Pak je ze, dan is het BOEM! en daar gaat je eerste plaats.

Er zijn drie verschillende camerastanden, de Cockpit View (met paneel), Cockpit (zonder paneel) en 2nd person. Ik vond het besturen vanuit de 2nd person het makkelijkst, dan krijg je echt het gevoel door de bochten te glijden. Deze stand maakt het ook eenvoudiger om je vijand te zien in de actie mode en je een weg te schieten naar de overwinning.

Varen bij nacht.


Is het al oud en nieuw?

Is dit de juiste weg?

Ooh nee, een whirlpool!

Kijk uit voor zeilboten!

Kijk, ik kan vliegen.

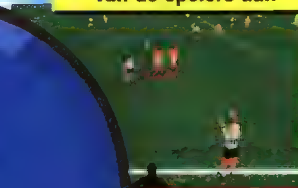
Alweer eerste!

COMPLEET NEDERLANDS

UW VERSLAGGEVER: THEO REITSMA

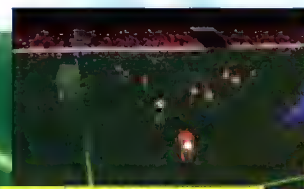
KICK OFF 98

Trainen mag - hoeft niet


Pas namen en uiterlijk van de spelers aan

Ongekend realisme

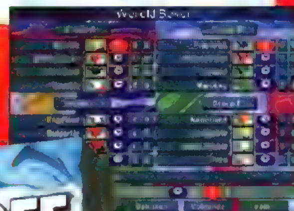
Sliding... Tackle... Rode kaart!


Verschillende camerastandpunten

Verschillende stadions

Keiharde 3D actie

Bepaal je eigen tactiek


Speel om de Wereldbeker

Multi-player optie

Download de Nederlandse demo van http://www.homesoft.nl

ANCO

Binnenkort

Postal

Zelfs de sneeuw vat flam.

'Een spel zo gruwelijk dat het Carmageddon doet verbleken', aldus de makers. Hè gatverdarrie, het zal toch niet waar zijn.

Valt er hier nog wat te (be)graven?

POSTAL

Nadat ik Postal had geïnstalleerd gebeurde er iets dat ik nog niet eerder ben tegengekomen. Een in bloed geschreven boodschap verscheen op mijn scherm met de inhoud: (vertaald uit het Engels, 'Dit is een zeer gewelddadig spel en bevat veel bloed. Om dit spel te spelen moet je 18 jaar of ouder zijn.' Nou, zo kweek je natuurlijk wel een sfeertje, maar laten we eerst maar eens kijken of de soep echt zo heet gegeten wordt. De term 'Postal' is op zich aardig gevonden voor deze actie-game. 'Going Postal' wil zoiets zeggen als 'zijn stoppen branden door' of nog simpeler 'hij flipt'. In Postal speel je dus een zwaar gestoord figuur die denkt dat er een demonisch komplot gaande is tegen de mensheid en daarbij is iedereen verdacht. Met andere woorden iedereen moet dood.

SYNDICATE

Het spel doet op het eerste gezicht denken aan Syndicate. Je bestuurt je wandelende moordmachine schuin van boven in een 2D omgeving. Met als doel al schietend, moordend en granaten gooiend zestien verschillende levels af te leggen. Levels onder andere in de vorm van een klein stadje, een autosloperij, een ghetto, een stadspark en een militaire basis. Levels ook die vol met 'opblaasbare' objecten zitten, zoals parkbankjes, lantaarnpalen, postbussen, maar ook complete gebouwen. Maar aangezien je een verknipt, mensenschuw en op bloed belust type speelt, moeten er natuurlijk wel genoeg onschuldige burgers rondlopen om uit te moorden anders zou je je nog eens kunnen vervelen. Zo zijn er voor dat doel bijvoorbeeld zakenlui, politieagenten, soldaten, dronkaards en zelf een compleet fanfare-orkest. Al deze potentiële doelwitten zijn wel een beetje klein weergegeven, maar schreeuwen heerlijk en, wanneer ze nog niet helemaal dood zijn, smeken ze vol overgave om genade, iets waar je als psycho natuurlijk geen gehoor aan geeft.

WAPENS

Voor je moordende bezigheden staat je een keur aan wapens ter beschikking, zoals tijdbommen, bouncing mines, sticky mines, granaten, machinegeweren, raketten, napalm en Molotovcocktails. Zie hoe je brandende slachtoffers in pijn heen en weer rollen, waarna je ze met een simpel schot naar de eeuwige jachtvelden stuurt. Ondanks dat de figuren vrij klein zijn weergeven, blijf je jezelf altijd goed zien. Op het moment dat je achter of om een gebouw loopt, zal het gebouw als het ware doorzichtig worden. Op die manier verlies je jezelf niet uit het oog te midden van alle lijken, plassen bloed, explosies en paniekerige mensenmassa's.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

+ Je speelt een psycho
+ Napalm en Molotovcocktails
+ Veel bloed
- Kleine poppetjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 90 Mhz, 16Mb RAM, 52 Mb Schijfruimte, geluidskaart, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Running With Scissors/ Ripcord Games
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

De hele sfeer die de makers om dit spel heen creëren is wel erg over de top. Postal is zeker bloederig en af en toe zeer ziek, maar je kunt het ook overdrijven. Dit gezegd hebbende, zorgt Postal zeker voor urenlang speelplezier en funny murder.
JAN

POWER TIP

Om een grote groep in een keer uit te roeien, raad ik de zeer doeltreffende Molotovcocktails aan.

Het gaat als een lopend vuurtje door de stad.

Is-ie Postal of niet?

Voor pyromaantjes is Postal genieten geblazen.

Dat noem ik nog eens een warm welkom.

Midden in een plas met bloed, voel ik me goed.

Voor je het weet ligt de stad bezaaid met lijken.

Shadow Master

RAPPORT

graphics	9°
geluid	7°
originaliteit	5°
speelbaarheid	6°

- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Moeilijk
- ▼ Insecten uitroeien
- ▼ Standaard gameplay

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Hammerhead/Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7°

Psygnosis koestert de hoop dat Shadow Master het shooting-genre nieuw leven in zal blazen. Het spel mag dan een grafisch hoogstandje zijn maar de gameplay brengt weinig nieuws. Leuk voor de heb dus, meer niet.

THOMAS

Heb jij ook zo'n gruwelijke hekel aan gore vliegen, muggen, kakkerlakken en ranzige spinnen? Haal dan Shadow Master maar tevoorschijn, want met dit spel schiet je die gore beesten allemaal tot pulp!

DRIVE BY SHOOTIN'

In Shadow Master draait het allemaal om een invasie van een stel buitenaardse wezens onder leiding van een gestoorde dictatoriale gek; het bekende werk dus.
Ook dit keer hebben zij het voorzien op de rijke voorraden aan grondstoffen die op verschillende fictieve planeten te vinden zijn.
En ze zijn al een tijdje bezig. Een groot aantal planeten is reeds helemaal uitgemoord, kaal geplukt en gestript door dit leger van insect-achtigen en biochemische levensvormen onder leiding van de Shadow Master.
De ellende begint bij een aanval van het Shadow Master gebroed op een vloot van vrachtschepen ergens in het diepe donkere heelal. Jij weet als een van de weinige overlevenden te vluchten naar de planeet Silvan. Daar aangekomen neem je plaats in een Mad Max-achtige buggy waarmee het grote shoot'em up and gun'em down gevecht kan beginnen.
Shadow Master is namelijk alleen maar rijden en schieten op alles wat beweegt. Een soort van drive by shootin' dus, niets meer maar zeker niets minder.

EEN BROODJE WARM VLEES

Shadow Master is een mech style 3D schietspel in de geest van Machine Head en Tunnel B1 waarin de speler een wagentje bestuurt.
Zestien levels lang en over zeven werelden moet je je hoofd koel zien te houden want uit alle hoeken, gaten en spleten komen aan de lopende band insecten, dinos, biochemische gedrochten en robotachtigen op je af.
En ze hebben er zin in want het is alweer een paar dagen geleden dat er zo'n lekker warmbloedig en vlezig homo sapientje langs kwam karren. Heeft er iemand trek in een sappig broodje warm vlees?

STANDAARD

Ieder level van Shadow Master wordt voorafgegaan door een briefing waarin wordt uitgelegd wat het doel van de missie is. Dat kan er één zijn maar vaak zijn er meerdere doelen die vernietigd moeten worden.
De buggy is standaard uitgerust met een aantal lasers en raketten. Onderweg kan dit arsenaal worden uitgebreid met een grote hoeveelheid upgrades en extra wapens.
Verder valt er over de inhoud van het spel weinig te vertellen. De gameplay is standaard en niet bijster origineel. De enige bijzonderheden die het spel dan ook te bieden heeft, zijn de prachtige graphics en het feit dat het spel gewoon verschrikkelijk moeilijk is.
Alhoewel ik een versie onder ogen kreeg waar nog het een en ander aan mankeerde, kon ik wel al zien dat de werelden die aan je voorbij zullen trekken van een uitzonderlijke schoonheid zijn. Alleen die verdomde insecten. Zorg dus voor een bus verdelgingsspray naast je PlayStation!

Navelschot.

Lost World?

Explosief spelletje heuh?

Bukken lelijkerd.

Weer een gedrocht minder.

Gadverdamme!

Dark Forces?

POWER TIP

Je hoeft niet alle insecten en andere wezens kapot te schieten. Je kan ook gewoon met je buggy vol gas over alles en iedereen heen scheuren. Let er wel op dat je daarna even naar de garage gaat om de boel te laten uitdeuken.

The Simpsons Virtual Springfield

Ik ben al jaren een fan van The Simpsons. Ik was dan ook blij toen ik een virtueel kijkje kon gaan nemen in hun woonplaats Springfield.

DOORSNEE GEZIN

De familie Simpson is een doorsnee Amerikaans gezin. Pa Homer heeft een onduidelijke baan bij de kernreactor aan de rand van de stad en is een enorme sukkel. Zijn vrije tijd bestaat hoofdzakelijk uit TV kijken, snacken en bier drinken.
Moeder Marge is de keurige huisvrouw die probeert het huishouden enigszins in goede banen te leiden en zorgt voor haar drie kinderen Bart, Lisa en de baby Maggie.
Bart doet niets anders dan rotzooi uithalen, Lisa is het tegenovergestelde, een voorbeeldig leerling en de filosoof van het stel en de baby schijt in d'r luiers.
Kortom een gelukkig doorsnee gezin in een doorsnee stadje genaamd Springfield.

NIET VRIJ RONDLOPEN

Volgens de makers is Virtual Springfield niet zozeer een game als wel een belevenis.
Wanneer je het spel start krijg je, op je scherm, een VR helm op en stap je als het ware in de cartoon.
Je krijgt een 3D zicht op het stadje en door middel van klikken kun je rondlopen.

Je kunt helaas niet vrij rondlopen, als je met je cursor door het beeld gaat verandert je rode pijltje in een handje als je ergens een gebouw in kan, of in een gele pijl voor de richting die je op kunt. Zodra je klikt neemt de computer het over en loop je geheel automatisch de aangegeven kant op. Hierdoor heb je niet echt de mogelijkheid om rustig om je heen te kijken of eens ergens te stoppen.
Op iedere hoek van de straat moet je beslissen welke kant je opgaat en om je daarbij te helpen zit er onderaan je scherm een kaart van Springfield. Op die kaart zie je niet alleen waar jij op dat moment bent, maar ook waar je heen kunt. Zo kun je bijvoorbeeld naar de favoriete hang out van Homer; Moe's Bar. Verder kun je bijvoorbeeld een bezoekje brengen aan de bibliotheek, de bioscoop, Bart en Lisa's school of de TV Studio.

GAUW UITGEKEKEN

Zodra je ergens naar binnen gaat, verandert je beeld in een 2D plaatje en kun je net als in bijvoorbeeld Duckman door middel van klikken dingen open maken, in beweging zetten of meenemen.
De tekenfilmserie The Simpsons staat bekend om de sarcastische humor en kijk op het Amerikaanse leven maar helaas valt dat in het spel een beetje tegen. Het zit er wel in, maar niet zo grof als op TV. Ook valt er naar mijn idee veel te weinig te doen als je ergens binnen bent. Ieder persoon in het plaatje heeft maar een of twee verschillende reacties als je er op klikt, per plaatje kun je iets van vijf handelingen verrichten en komen er hoogstens twee personages in voor.
Ook zijn de filmpjes en spelletjes in de game erg kort en makkelijk, dus was ik na een middagje wel uitgekeken in Springfield.

BONUSLEVEL

Je bent met verblindende lichtsnelheid door het onmetelijke universum geraasd. Alle bad guys zijn versuft afgehaakt maar jij gaat onvermoeibaar verder. Nu kom je een nieuwe uitdaging tegen: je kunt kiezen uit een jaarabonnement voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of een vette korting van fl. 14,20. Blijf op snelheid met Power Unlimited.

Target: • power cd-rom 3

Contains: • game demo's
• internet voor beginners/gevorderden
• internetsoftware
• PowerWeb-demo

De cd-rom is ook te koop en kost voor PU abonnees fl. 17,95 en fl. 19,95 voor niet-abonnees. Maak het juiste bedrag over op gironummer 9229 of bankrekeningnummer 56.15.22.782 ten name van Medianet, Haarlem. Onder vermelding van: cd-rom 3 POW artikelnummer 46835

Word razendsnel jaarabonnee voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of kies voor een knallende korting van fl. 14,20. Vul de antwoordkaart in of bel 023-5173524 of E-mail je gegevens en je keuze (cd-rom/korting) naar Power@bpa.nl

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

THE QUIVERING

Na al die bloederige, serieuze adventures van de afgelopen tijd, werd het volgens Gametek weer eens tijd voor griezelen met humor. Toch is er met The Quivering meer aan de hand...

VAAG

Al maanden is de release van The Quivering gehuld in vaagheid. In februari dit jaar hebben we aan The Quivering al een klein nieuwsberichtje besteed, gevolgd door een groter bericht in het dubbeldikke zomernummer en nu bereikte mij dan eindelijk een CD-ROM met speelbare levels maar nog steeds is niet honderd procent duidelijk wanneer de game officieel wordt uitgebracht. Gelukkig was de bèta versie die ik speelde in ieder geval uitgebreid genoeg om een oordeel op te baseren.

PARODIE

In The Quivering kruip jij in de huid van Josh die zijn oom te hulp schiet. Je oom, een gestoorde geleerde, is veranderd in een raaf. Jij moet ervoor zorgen dat je oom weer normaal wordt en voorkomen dat de wereld in handen valt van duistere krachten.
Het probleem is echter dat Josh een gigantische schijterd is en dat de zoektocht leidt langs vele griezelige locaties vol monsters, geesten en andere gedrochten.
Josh is een echte anti-held. Want zeg nu zelf, een held met knalrood piekhaar, een stem als Forest Gump, een blik die het IQ van een krop sla verraadt en een t-shirt met daarop een schaap, oogt natuurlijk niet bijster indrukwekkend. Sterker, de hoofdpersoon van The Quivering is gewoon een sul, maar wel een aardige sul.
Toch begon ik me na een tijdje vreselijk te storen aan die slome stem van Josh. En praten moet je veel in dit spel. De meest uiteenlopende personages zoals vampiers, geesten, mensen zonder hoofd, zombies, butlers etcetera, kunnen je helpen te vorderen in je quest.
Het is leuk dat de makers een soort parodie gemaakt hebben op een griezelfilm. Alle standaard enge wezens en enge locaties (een begraafplaats, een dampend moeras, een mistig spookhuis, een door een vloek omgeven piramide) zijn bij elkaar gepropt en daar is het verhaal omheen gebouwd.

KNULLIG

Toch hinkt The Quivering een beetje op twee gedachten. Zo is het op zijn minst vreemd te noemen dat Josh het soms uitschreeuwt van angst (hij ziet bijvoorbeeld een skelet) en het andere moment staat hij vrolijk met een vampier te praten.
Storender is echter de grafische afwerking. De speler wordt getrakteerd op vele mooie filmpjes en het spel zelfs ziet er best aardig uit maar de voorwerpen in de inventory en de box waarin de gesprekken plaatsvinden zijn niet om aan te zien. Blokkerige tekst en knullig vormgegeven objecten geven je het idee dat het spel nog niet af is. Maar misschien is dat ook wel het geval, gezien de al eerder geschetste vaagheid waar ik het over had. Zal over een paar maanden blijken dat dit wél het eindprodukt is, dan valt The Quivering me toch wat tegen.

Een sfeervol ritje door het spookhuis.

Zit niet zo in mijn oor te kraaien!

U had gebeld, sir?

Onze stoere, gespierde, doortastende held

Kom in mijn graf liefste!

En op de eerste dag was er licht in de duisternis

Ga jij eens even snel Diablo spelen.

POWER TIP
Vergeet niet om de muziekvideoclip te bekijken.

RAPPORT

graphics	7,0
geluid	7,5
originaliteit	7,5
speelbaarheid	7,0

▲ Veel personages
▲ Parodie
▼ Slome stem gaat vreselijk irriteren
▼ Blokkerige tekst

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 8Mb RAM, 25 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 3.1 of Windows 95.
Fabrikant: Gametek
Distributeur: N.N.B.

The Quivering is een aardige adventure maar niet goed genoeg om de concurrentie aan te kunnen met al die andere adventures die momenteel de show stelen met grafische hoogstandjes. Bovendien word je knettergek van de stem van Josh!
JAN

TBWA

Crash Bandicoot is terug. En hoe! Hij oogt niet alleen leuker. Hij schaatst, springt, duikt en draait als nooit tevoren. Dr. Neo Cortex is dus bij deze gewaarschuwd. Er is maar één probleem: hij wil dat Crash hem helpt om de wereld te veroveren. Ga dus diep. Verbijt je ongeduld. Kijk niet om. Alleen zo kom je uit dit crazy avontuur. Zo niet, eindig je als ordinaire appelmoes.

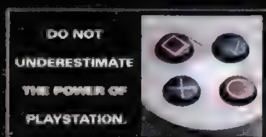
POWERLINE

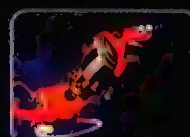
NL 0909/9.000.000 99cpm
B 0900/00000 6,05 BEF 20"/40"

www.playstation europe.com

Speel tot op het bot.

NAUGHTY DOG





Altijd goed uitkijken bij het oversteken m'n zoon.

Frogger

Wie herinnert zich Frogger nog, dat kleine kikkertje van de Atari VCS? Inmiddels heeft het beessie een reuzesprong gemaakt, zodat ook de nieuwe generatie gamers het kikkertje kan helpen oversteken.

Ik kom eraan schat!

Pas op, vallende rotsblokken.

SPLAT!

Iedereen die weleens in de berm van een snelweg heeft gekeken, weet dat dieren niet zo goed zijn in het oversteken. Ze willen wel maar houden geen rekening met de snelheid van het aanstormende verkeer, waardoor menig dier de overkant niet haalt.
Zielig natuurlijk, maar het was in de jaren tachtig wel de aanleiding voor de creatie van een van de leukste games aller tijden. En Hasbro Interactive, de moedermaatschappij van Parker Brothers (de geestelijke vaders van Frogger), heeft het groene kikkertje opnieuw van stal gehaald en aan de kant gezet.

OPGESPICED

Ik heb het natuurlijk over de kant van de drukke autosnelweg. Nu moet jij de arme Frogger heelhuids over de straat loodsen en hem via boomstammen, krokodillen en langszwemmende schildpadden aan de andere oever van de nabijgelegen rivier doen belanden. En dit allemaal zonder dat het kikkertje wordt platgereden of het water inflikkert.
Echter, zodra je dit retro-level, dat qua verhaal en gameplay sterk op de oude versie van Frogger lijkt, heelhuids hebt doorstaan, val je met je neus in de polygonen-boter, want Hasbro Interactive heeft het spel flink opgespiced met een vijftigtal prachtige nieuwe levels, die zich zeker niet in één adem laten uitspelen.

OUD IDEE BLIJFT GOED

In principe blijft het idee hetzelfde. De kikker moet via een eindeloze hoeveelheid hindernissen en obstakels van plek A naar plek B zien te komen. De levels zijn gigantisch groot, multi-level en bevatten land- water- en luchtonderdelen. Ze zijn volledig [illegible] polygonen opgetrokken en geven het spel een lekkere nieuwe feel. Tijdens het spelen kan je de levels en je kikker van alle kanten bekijken, waardoor je je alvast kunt voorbereiden op de nieuwe obstakels. En dat moet ook wel, aangezien [illegible] drachten echt verrot moeilijk zijn.

Druk verkeer daar in de woestijn.

Ik zou ook niet vrolijk kijken als ik Frogger was.

Zo zag 't er vroeger uit. En we vonden het prachtig!

OUDE VERSIE BLIJFT OOK GOED

De makers beloven dat ergens in het spel een oude versie van frogger verstopt zit. Liever had ik hem gewoon in het menu kunnen kiezen, zoals dat meestal het geval is met dit [illegible] ga-me, maar ik vind hem nog wel hoor!
Want één ding mag zeker zijn: Frogger kan je blijven spelen totdat je in coma van je bank afflikkert, het is en blijft een verschrikkelijk sterk spel.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	9^{5}
speelbaarheid	8^{0}

- Te gekke animatie
- Origineel idee
- Veeeel levels
- Spannend

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr .ca. 2350
Fabrikant: Hasbro Interactive
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^{4}

Onbegrijpelijk dat deze game niet al veel eerder is gemaakt. Frogger is net zo spannend, mooi en origineel als zijn voorganger was in de jaren tachtig.
ANDREAS

POWER TIP

Eerst naar links kijken, dan naar rechts, en dan weer naar links.

DREAMS
to reality

De meeste dromen zijn bedrog, aldus ons aller Marco Borsato. Maar de klappen die je in Dreams To Reality uitdeelt én ontvangt zien er toch bedrieglijk echt uit.

VAAG

Ik heb toch al heel wat games onder ogen gehad de afgelopen jaren en ik heb ook heel wat intro's gezien, maar de intro van Dreams To Reality is wel heel erg vaag. Zo vaag als dromen kunnen zijn, dus wat dat betreft doet het spel direct zijn naam eer aan.
Nu moet ik zeggen dat ik zelf iedere nacht droom en die dromen zijn ook altijd behoorlijk weird. Ze beweren zelfs dat in je dromen je onderbewuste wensen naar boven komen. Ik mag hopen dat dat een verzinseltje is, want anders moet ik me toch echt eens laten nakijken. Zo droomde ik laatst dat ik op een paard samen met drie vrouwen... eeh?
Laat maar, we dwalen af. Wat ik wil zeggen is, dat ik dus meteen affiniteit met dit spel had, omdat het zich afspeelt in de zogenaamde droomwereld.

POORT

In de intro zien we een groepje slechteriken dat door middel van scheikundige en wiskundige berekeningen toegang heeft kunnen krijgen tot die zogenaamde droomwereld. Op het moment dat de bad guys toegang krijgen via een lichtgevende poort in de zee, zweeft er ook net een klein kereltje in de buurt. Is het een kind dat net een droom heeft of is het een wezen uit de droomwereld? Ik zou je het niet kunnen vertellen. Feit is wel dat als de bad guys verdwenen zijn, de poort zich weer sluit en het kind verdwaasd achterblijft. Tien jaar later zien we opeens een gigantische gespierde kerel op het strand en is de poort naar de droomwereld wederom even geopend. De bul neemt een jump en het spel kan beginnen.

MANA

De bul heet Duncan en is, je raadt het al, het spelend personage in deze game. Na een tunnel vol blauw licht land je op een eiland met een gigantisch stenen hoofd. Je bent nog niet geland of een of andere groene elf roept dat je de uitverkorene bent.
De droomwereld ziet er vreselijk raar uit, zoals het een droomwereld betaamt. Overal in het spel lopen blauwe dwergjes met puntmutsjes rond die klaar staan met raad en daad. Ook zijn er rode mannetjes die je af en toe een magisch wapen geven of een ander soort item.
Schuin onder in beeld staat een cirkel. De ene helft is rood en geeft je levensenergie aan, de ander helft is blauw en dat geeft je mana aan.
Het leuke van de droomwereld is dat je overal waar je wilt kunt vliegen maar zonder mana kun je geen magische wapens gebruiken en niet vliegen. Je mana kun je aanvullen door op diverse plaatsen in het spel door opborrelende luchtbellen heen te rennen.
Vliegen gaat simpel. Gewoon ALT indrukken en met de pijltjestoetsen sturen. Dit is echt heel gaaf.
Je kunt ook al vliegend salto's maken. Blijf echter nooit te lang in de lucht, want als je mana op is, donder je met een rotgang naar beneden.

EVENWICHT

Duncan kan net als Lara Croft, want daar doet het spel inderdaad veel aan denken, rennen, springen, zwemmen en vechten. Alleen geen uzi's, guns of magnums voor onze dappere, doortastende, destructieve Duncan; hij moet het vooral met zijn knuisten doen, waar hij menig rake klap mee kan uitdelen.
Ook kan hij in bezit komen van een magische sabel en een pijl en boog. Voor de sabel en de pijl en boog heb je veel mana nodig en die kun je beter gebruiken voor het vliegen, vandaar dat ik de voorkeur had voor het gebruik van m'n knuisten. De pijl en boog zijn wel bijzonder geschikt om monsters en tegenstanders op afstand uit te schakelen.
De tegenstanders zijn net als de droomwereld heel erg weird. Reusachtige insekten, op één wiel rondrijdende robotten en kleine, donkerblauwe kwelgeesten zijn zo een aantal sujetten die je naar het leven staan.
De elementen actie en behendigheid zijn in DTR goed in evenwicht. Het is dus niet voortdurend klappen uitdelen of uren klimmen en springen voordat je iets bereikt hebt.

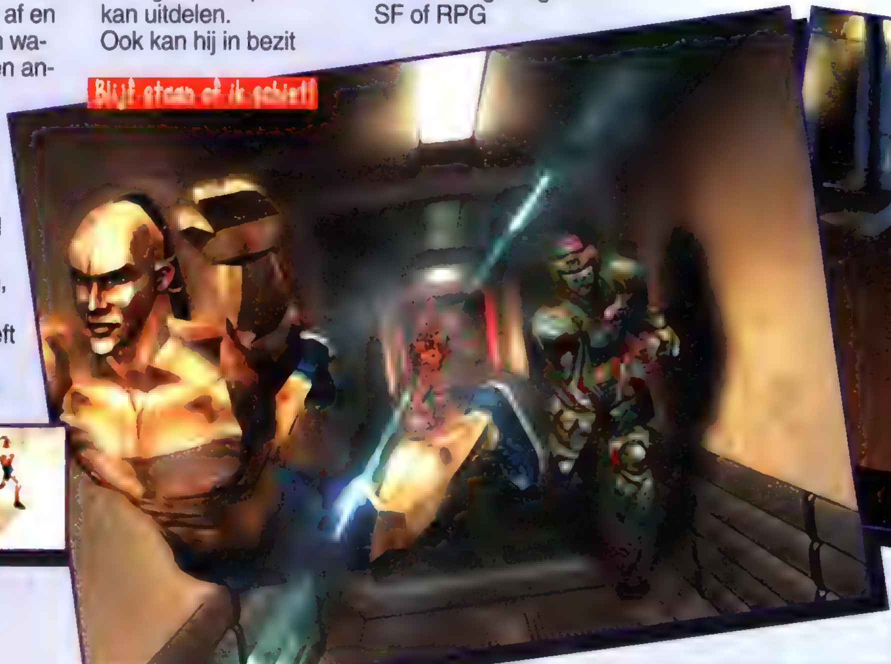
THERE ARE NO LIMITS

De grote kracht van DTR is de originaliteit van de omgeving. Veel SF of RPG games, zoals bijvoorbeeld Lands Of Lore, zijn eveneens zeer fantasierijk maar deze game neemt dat element echt over de limit.
Natuurlijk is het vliegen naar diverse zwevende eilanden sowieso al heel apart, maar ook het veranderen van de locaties is vrij spectaculair. Zo kun je via een magische deur opeens in een onderwater labyrint belanden waar je in eerste instantie bij god niet meer weet wat boven of onder is. Of kom je ineens terecht in de Hal der Zuilen waar je van de een naar de ander zwevende zuil moet springen in een gigantische ondergrondse grot.
Dit alles deed mij veel denken aan de kunstenaar Esscher. Die tekende ook huizen, trappen en omgevingen die ruimtelijk niet klopten. In DTR is dat net zo.
Op een gegeven moment kom je als Duncan op een klein,

Jan de Bouvrier aan de coke?

De muren hebben oren.

Duncan is van alle markten thuis.



Blijf staan of ik schiet!

Het is maar een droom hoor.

"Zegt het konijn: Vies hè, worteltjestaart!"

"Hahahaaaaaaaaargh!"

Wie zal ik nu eens aan mijn degen rijgen?

rotsachtig eilandje terecht dat midden in de lucht zweeft. Op de grond zie je een gigantische houten deur. Door de deur te activeren (simpelweg CTRL indrukken) krijg je een schitterend tussenfilmpje te zien waarbij het hele eiland 45 graden draait en je door de deur heen kan gaan. Het hoe en waarom, zeg maar de plot van het spel, is me nog niet echt duidelijk maar doordat het spel vo... dig in het N... is, vallen d... stukj... zam... Ik g... we... Voor ... en

POWER TIP

Vlieg onder het eiland door waar je begint en kijk goed rond. Hier vind je een powerup.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

+ Vaag, maar origineel concept
+ Vliegen
+ Nederlands
- Je kunt niet zelf saven

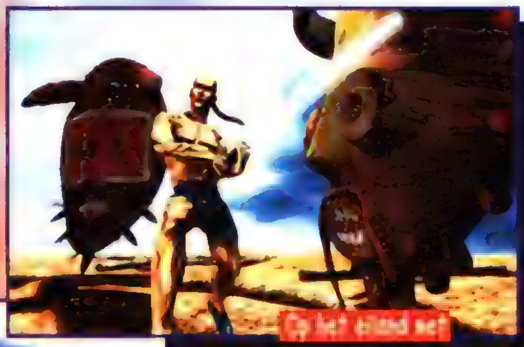
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX, 16 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95 of DOS 6.0.
Fabrikant: Cyro Interactive
Uitgever: R&P
Tel: 020-6458248

9°

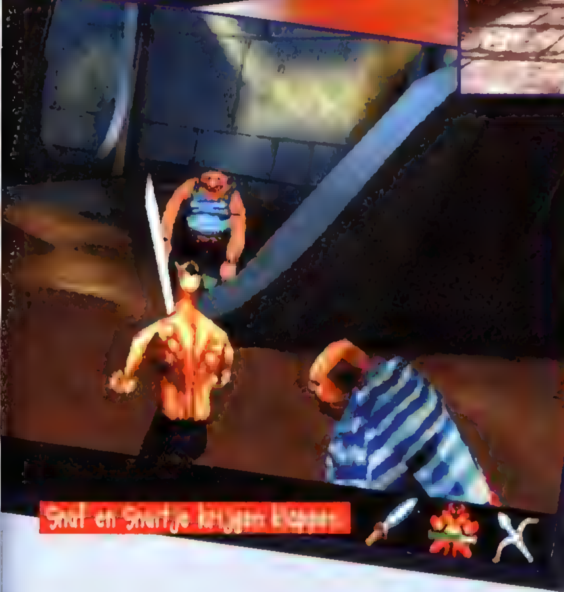
Eindelijk weer eens een game die terecht de titel actie-adventure draagt. Het is geen Tomb Raider maar komt aardig in de buurt. DTR ziet er goed uit en met name het vliegen is erg cool. Het spel heeft bovenal een eigen smoel en dat mag in deze tijd van klonen als groot compliment beschouwd worden.
JAN

Op het eiland met de stenen hoofden.

De boog kan niet altijd gespannen staan.



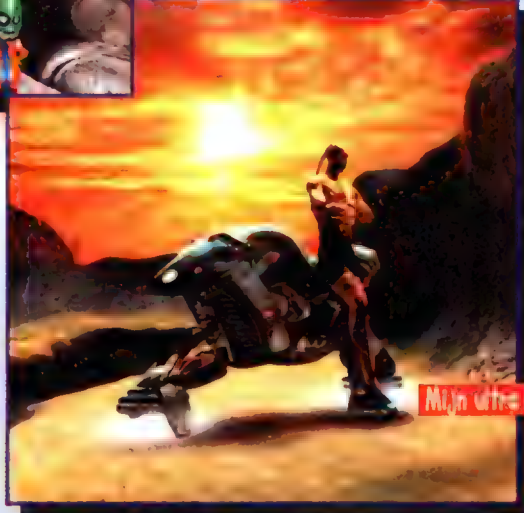
Free Willie!



Snuf en Snertje krijgen klappen.

POWER TIP

In fullscreen mode moet je tegelijkertijd CTRL + F + I indrukken dan krijg je 'pipower' en verandert Duncan in een babe.



Mijn ultra coole bike.

De laatste maanden wordt de redactie van Power Unlimited sufgebeld en –geschreven met vragen over 3D-kaarten. Zijn die kaarten nu echt nodig, is het een trend of wordt het de toekomst en hoe zit het met de ondersteuning van de software? PowerPlay zet de allerlaatste ontwikkelingen voor je op een rijtje en presenteert meteen maar even vijf populaire 3D-kaarten aan het Power-volk.

DE TECHNIEK

De grafische 3D-techniek kun je opsplitsen in twee soorten: hardwarematig en softwarematig. En, zoals bijna altijd op PC's het geval is bij de introductie van nieuwe ontwikkelingen, zijn er veel verschillende variaties voor iedere soort. Laten we met de software beginnen.

Eigenlijk hangt de kwaliteit en de snelheid van de graphics bij PC-games af van de kracht van je computer (processor, RAM-geheugen, speed CD-ROM drive) en van de kennis/mogelijkheden van de programmeurs. Alle ontwikkelaars van spellen kunnen namelijk over bepaalde software-instructies beschikken die het spel vertellen hoe met DirectX en OpenGL om te gaan. Dit zijn drivers die als het ware aan Windows 95 worden toegevoegd om de softwareprestatie van games te verhogen, zonder dat daar extra hardware voor nodig is. Met de komst van het nieuwe DirectX 5 wordt de 3D-kwaliteit van veel games in ieder geval enorm verbeterd.

CHIP

Toch haalt deze 'softe' kant het bij lange na niet bij de 'harde' ondersteuning. Een 3D-kaart beschikt namelijk over een extra chip die flink meer grafische power aan de PC toevoegt. Veruit de bekendste 3D-chip is de 3Dfx Voodoo chip. Je kunt 'm gerust de huidige standaard noemen, maar er zijn ook 3D-kaarten die een andere chip aan boord hebben.

Voor ieder type 3D-processor moeten aparte drivers bij een spel worden meegeleverd. En lang niet ieder 3D-spel ondersteunt ook andere 3D-kaarten dan de 3Dfx.

Ook is het handig om te weten dat er 3D-kaarten zijn die 'alleen maar' in de PC hoeven te worden gestoken, andere kaarten moet je aan de achterkant via een kabeltje verbinden met de grafische (2D) kaart en weer andere kaarten zijn 2D en 3D ineen en vervangen dus in het geheel je standaard grafische kaart.

3D KAARTEN GETEST

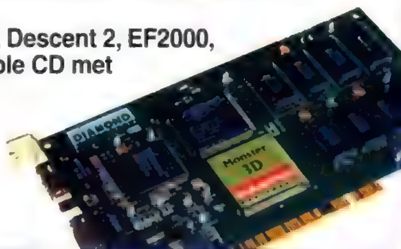
Diamond Monster 3D

De Monster 3D-kaart is misschien wel de bekendste van alle 3D-kaarten. Niet alleen ondersteunde Diamond als een van de eerste de huidige 3Dfx-standaard, maar de kaart is ook vreselijk eenvoudig te installeren: prik de Monster in een leeg PCI-slot in je PC, verbind via een meegeleverd kabeltje de Monster-kaart (buitenom) met je grafische kaart, sluit je monitor op de Monster aan en draai de (Windows 95) installatie CD-ROM. Geen lastige instellingen, geen gepiel met software, de Monster 3D werkt werkelijk in no time.

Bovendien levert Diamond een fikse bundel met 3D-games mee, zodat je al meteen kunt uitvinden wat voor een verbluffende verbeteringen 3Dfx oplevert.

Het enige nadeel van de Monster 3D is zijn prijs, want met 499 gulden is-ie behoorlijk duur voor zo'n populaire kaart.

Fabrikant: Diamond Multimedia
Specificaties: 3Dfx Voodoo Graphics, 4 Mb EDO RAM, PCI, Doorluskabel.
Meegeleverde games: Formula 1, Descent 2, EF2000, Hyperblade, Mechwarrior 2, sample CD met diverse trial-versies.
Prijs: ƒ 499,- / Bfr. ca. 9000
Meer info: Hastec, telefoon: 050-5416224.
Internet: www.hastec.nl



Miro HiScore 3D

Net als de Monster 3D-kaart, ondersteunt de Miro HiScore 3D de 3Dfx-standaard en is de kaart supereenvoudig te installeren via een doorluskabeltje aan de achterkant van de PC.

Desondanks kent Miro's kaart drie belangrijke voordelen in vergelijking met zijn grote concurrent. De HiScore is honderd piek goedkoper, biedt 2 Mb aan extra videogeheugen (als zijn de verschillen voor het blote oog minimaal) en bevat een TV-uit poort waardoor je de 3Dfx-games ook op een (groter) televisiescherm kunt zien.

Het gebrek aan meegeleverde 3D-games is een groot gemis, zodat je die spellen eerst zal moeten kopen of van het net moet halen voordat je de uitstekende prestaties van de Miro HiScore live kunt bewonderen.

Fabrikant: Miro Media
Specificaties: 3Dfx Voodoo Graphics, 6 Mb EDO RAM, PCI, Doorluskabel, TV-uit voor NTSC en PAL.
Meegeleverde games: geen (wel een demo-CD-ROM).
Prijs: ƒ 399,- / Bfr. 6990
Meer info: Mcdos, telefoon: 024-3733371.
Internet: www.miro.com

Meer kaarten

Naast de producten die we op deze pagina's hebben beschreven, bestaan er natuurlijk meer 3D-kaarten, zoals: ATI Xpert @ Play, Elza Victory Erazor, Hercules Stingray 128/3D, Number 9 Revolution 3D, Orchid Righteous 3D, STB Velocity 128 en de VideoLogic Apocalypse 5D.
Meer weten? Al deze kaarten komen aan bod in het januarinummer van PU's zusterblad PCM (Personal Computer Magazine) dat rond deze tijd in de winkels ligt.

DE TOEKOMST

Dat de ontwikkeling van de 3D-techniek niet stopt bij het uitbrengen van een serie 3D-kaarten, zal duidelijk zijn. Het kan altijd nog mooier en nog sneller.
De jongens en meisjes van firma 3Dfx hebben kort geleden aangekondigd dat in de loop van volgend jaar de Voodoo 2-chip klaar zal zijn en dus op de allernieuwste generatie 3Dfx-kaarten kan worden gestoken.
Er zijn al drie bedrijven die hebben gezegd dat ze deze chip ook inderdaad gaan gebruiken: Diamond (Monster), Jazz Multimedia (Renegade) en ook verrassend genoeg Creative Labs (3D Blaster).
De eerste Voodoo 2-kaart wordt in het eerste kwartaal van 1998 verwacht en zal rond de 600 piek gaan kosten. Je 'oude' 3Dfx spellen zullen moeiteloos lopen op deze nieuwe kaarten en verwacht wordt dat Voodoo 2 drie keer zo snel werkt als z'n voorganger.
Meer info: www.3dfx.com

TEST ZELF MET

Wil je nu zelf wel eens weten hoe goed en snel jouw eigen 3D-kaart is? Surf dan snel naar *www.xs4all.nl/~hvrijsse/finalreality/* en download daar de Final Reality-software.
Final Reality is een door VNU Labs ontwikkeld testprogramma voor 3D-kaarten en het ziet er nog mooi uit ook! Want na het starten van FR rollen de meest fantastische graphics over je scherm. Ondertussen wordt op de achtergrond de snelheid van je 3D-kaart gemeten en wordt gekeken welke 'kunstjes' (bv. transparantie en mist) je kaart wel of niet aankan.
Daarna krijgt je kaart een score en wordt het resultaat vergeleken met een machine (150 MHz Pentium met S3-chip) zonder speciale 3D-ondersteuning.
Meer info: www.xs4all.nl/~hvrijsse/finalreality/

Guillemot Maxi Gamer 3Dfx

De Maxi Gamer is bijna even duur/goedkoop als de HiScore-kaart, maar mist het extra geheugen en de TV-uitgang. Daarentegen is de intallatie even eenvoudig en doet hij in prestaties niet onder voor de HiScore en de (duurdere) Monster 3D.
Wat voor al deze drie de kaarten geldt, is dat dankzij de 3Dfx Voodoo-chip de graphics veel frisser en scherper lijken.
Een mooi voorbeeld hiervan wordt onder andere gegeven door games als Hexen 2 en Quake. Normaal zie je grove vierkante pixels zodra je tegen een muur of object aanloopt, met een kaart als de Maxi Gamer 3Dfx is die verpixeling minimaal. Daardoor krijg je een soort foto-realistisch beeld in het spel.
Een ander pluspunt is dat 3Dfx veel special effects kan tonen die normaal niet of nauwelijks mogelijk zijn: Z-buffering, anti-aliasing (geen pixelige rondingen), mist, doorschijnendheid, morphing, etcetera. Guillemot's Maxi Gamer 3Dfx kan de strijd met zware graphics in ieder geval moeiteloos aan.

Fabrikant: Guillemot International
Specificaties: 3Dfx Voodoo Graphics, 4 Mb RAM, PCI, VGA Link kabel.
Meegeleverde games: geen.
Prijs: ƒ 389,- / Bfr. 6990
Meer info: BDCC, telefoon: 072-5111919.
Internet: www.guillemot.be

Matrox is een vertrouwde en gerenommeerde maker van videokaarten. Een 3D-kaart mag daarom ook niet in hun catalogus ontbreken.
Jammer genoeg wordt daarbij niet gewerkt met de 3Dfx-standaard, maar met de onbekendere — en dus door iets minder games ondersteunde - Power VR PCX2 3D processor van NEC.
De installatie is wat omslachtig omdat dit handmatig moet gebeuren (drivers kopiëren).
Ook in kwalitatief opzicht mist de NEC-chip de kracht van 3Dfx waardoor het aantal ondersteunde effecten en de grafische presentatie van de ondersteunde games (onder andere MDK) soms te wensen overlaat.
Daar tegenover staat dat de Matrox m3D de goedkoopste 3D-kaart is die wij tegen zijn gekomen.

Fabrikant: Matrox
Specificaties: Power VR PCX2 3D, 4 Mb SDRAM, PCI, Geen extra kabels nodig.
Meegeleverde games: MDK: Mission Laguna Beach, Ultimate Race en 20 demo's.
Prijs: ƒ 292,- / Bfr. ca. 5400
Meer info: Matrox UK, telefoon: 00-441793441100.
Internet: www.matrox.com/mga

Creative Graphics Blaster Exxtreme

De Blaster Exxtreme is gebaseerd op de Permedia 2 chip van 3Dlabs. Dat geeft onder andere goede DirectX-ondersteuning maar maakt de kaart er niet populairder op qua ondersteuning met specifieke hardwaredrivers van spellenmakers.
De Exxtreme is gelijk ook een 2D-grafische kaart en vervangt daarmee dus de al aanwezige grafische hardware in je PC.
Omdat de Creative-kaart is op te waarderen naar 8 Mb videogeheugen en over prima hardware-specs beschikt, zal de Exxtreme zeker niet als uitgebreide 2D-kaart in je machine misstaan.
Zoek je alleen een 3D-add on, dan kun je wellicht beter wachten tot volgend jaar wanneer Creative een nieuwe Blaster introduceert die op de 3Dfx Voodoo 2 is gebaseerd.

Fabrikant: Creative Labs
Specificaties: 3Dlabs PERMEDIA 2, 4Mb SGRAM (upgrade naar 8 Mb mogelijk), PCI, is tevens 2D-videokaart.
Meegeleverde games: geen (wel demosoftware, speciaal voor internetgebruik).
Prijs: f 319,- / Bfr. 5690
Meer info: Creative Labs, telefoon: 015-2578244
Internet: www.soundblaster.com

PC CD-ROM
PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO

ZIN IN EEN SPECTACULAIRE JOYRIDING RACE?

Autodietstal, joyriding, politieachtervolgingen... met 24-bit fotorealistische beelden... keitof! Illegale opdrachten van de Mafia in New York, San Francisco of Miami. Voel je de adrenaline-kick? De weg kent geen grenzen... ontsnap langs stoep of park. Voetgangers... geen probleem! Actie en strategie. Multi-player netwerkondersteuning (enkel bij PC cd-rom versie).

CONTROVERSIAL, FAST-PACED ARCADE ACTIONER

PC - 76896 428002
PSX - 76896 428012

PLAYSTATION NOV. '97
PC CD-ROM NOV. '97

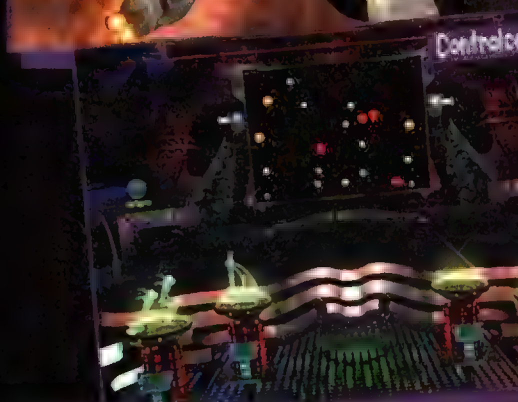
Niet alleen de games maar ook de titels van games beginnen steeds meer op elkaar te lijken. En Pax Imperia lijkt niet alleen qua naam op Imperium Galactica.

Een spaceship gemaakt van honingraat?

Alles heeft een prijskaartje

BOOM! Recht in zijn reet!

Dit is geen vreugdevuur mensen!



Controlcentre

PAX IMPERIA
EMINENT DOMAIN

WORST

Net als in Imperium Galactica is PI een space sim. Je begint met kiezen van je ras, je vlag en het uiterlijk van je vloot. Je start met een enkele planeet, een scoutship en wat geld.
That's all folks, vanaf dat moment kun je beginnen met je langzame doch zeer geslaagde verovering van het universum. Hiervoor [illegible] ment te [illegible]. Een bez[illegible] brug gee[illegible] keur van [illegible]den. Je kunt als commander d[illegible] search plegen, je vloot (na eerst [illegible] zijn aangemaakt) erop uit sturen of binnenlandse politiek bedrijven. Je kunt pacten sluiten met andere aliens of juist doorbreken, spionnen erop uit sturen, je als een alles vernietigende bruut opstellen of je juist als een sluwe, diplomatieke onderhandelaar gedragen en met iedereen vriendjes blijven. De keuze is aan jou.

ONDERWERPEN EN ONTWERPEN

Iedereen alien ras heeft zo zijn zwakheden en sterke punten. De een kan heel goed zijn in space combat, maar slecht in handel. Een ander ras heeft weer zeer veel kennis aangaande technische zaken en onderzoek. Wanneer je als speler een pact hebt gesloten met een bepaald ras kun je dus ook profiteren van diens kennis. En ook als je een bepaald ras met een paar dozijn bommen hebt onderworpen, vergaar je [illegible] hun kennis.
Naast het kiezen van een ras en vlag kun je ook je eigen vloot ontwerpen. Afhankelijk van je inkomen, vergaard door mijnwerkzaamheden, belasting e.d., kun je een vloot gaan samenstellen. Daarna kun je bepalen wat voor wapens, wat voor kleur of welke vorm je je schepen mee wilt geven.

FIGHTERS

Pacifisme is goed; diplomatie aardig, maar we gaan natuurlijk voor een gezonde dosis alien butt-kicking.
Zoals [illegible] goede strateeg w[illegible] is de beste aanval [illegible] goede verdediging. [illegible]e bezette en gekoloniseerde planeten [illegible] daarom uit [illegible] met Orbital [illegible] Units die kunnen b[illegible]an uit raketba[illegible] defense satellieten, defense fighters, battle stations of [illegible]velden.
Maar zelf op jacht gaan, is ook erg leuk met een vloot die je zo groot en zwaar kunt bewapenen als je zelf wilt. Bovendien vinden de on screen gevechten over het hele scherm plaats en gaan deze gepaard met explosies waar Satan himself het benauwd van zou krijgen.
Bovendien worden alle andere handelingen 'bevroren' totdat alle gevechten afgelopen zijn, zodat je dus geen kostbare tijd voor research of andere werkzaamheden verliest.

Kies je eigen ras

POWER TIP

[illegible] voordat je een [illegible]

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	7^5

+ Combat groot en [illegible]
+ Zelf je schepen ontwerpen
+ [illegible] interface
− Bouwen duurt lang

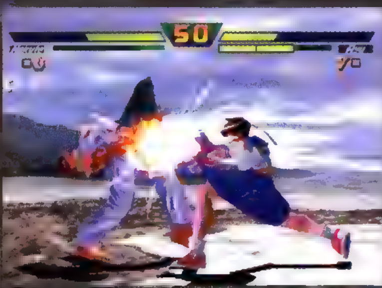
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX 100 MHZ, 16 Mb RAM, 42 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: THQ
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

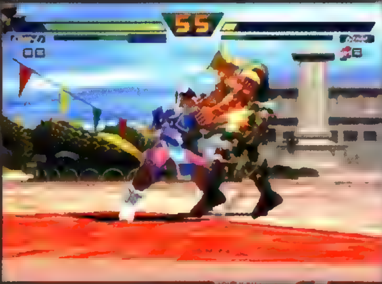
7^8

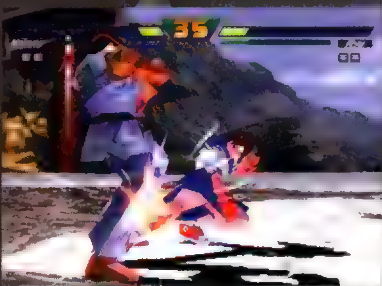
Een aardige spacesim die zo bijgevoegd kan worden in het rijtje Imperium Galactica, Outpost 2 en Deadlock 2. De graphics ogen fraai, geluid is oké, alleen de actie blijft af en toe te lang uit. Niet briljant of zo, maar om nu te zeggen slecht, neuh, dat zeker niet.

JAN

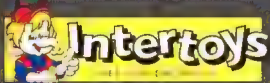
STREET FIGHTER EX plus α™







CAPCOM



Haaien maak je het best onschadelijk met een net.

De beste manier om Treasures Of The Deep te omschrijven is als Tomb Raider onder water...

NAVY SEAL UITZET

In TOTD ben je net als in Tomb Raider op zoek naar schatten uit de oudheid en word je constant aangevallen door boeventuig en roofdieren. Het enige verschil is dat de hoofdpersoon geen goedgevormde babe is maar de voormalige Navy Seal Jack Runyan, die is ingehuurd door de Underwater Mercenary Agency (UMA), een organisatie die zich bezighoudt met zo'n beetje alles wat zich onder de zeespiegel afspeelt.
TOTD biedt in totaal twaalf totaal uiteenlopende opdrachten. Zo moet je de ene keer in de Middellandse Zee Hitler's kunstschatten opsporen, een andere keer in de buurt van Groenland een ecologische ramp voorkomen of lijken bergen in de Bermuda Driehoek. Voor iedere voltooide opdracht krijg je een geldbedrag. Daarnaast kan je ook tijdens de opdracht een extra zakcentje verdienen door gouden munten of andere kostbaarheden te verzamelen. Ook het uitschakelen van haaien, sidderalen en piraten wordt beloond met harde valuta.
Dit geld heb je hard nodig om je Navy Seal uitzet te aan te vullen. In het begin red je het misschien nog wel met het basissetje maar al snel ontstaat de behoefte naar meer wapens en high tech equipment.

WAPENS EN SUBS TE KOOP

Er zijn in totaal negen verschillende wapens. Een (gratis) harpoen met onbeperkte munitie, een net waarmee je tegenstanders onschadelijk maakt zonder ze te doden (vooral handig voor haaien), twee soorten torpedo's, twee soorten mijnen, een onderwater raket, een plasma bom en een welding torch. Als je na een flink aantal opdrachten te hebben voltooid een leuk bedrag op je bankrekening hebt staan, kan je eventueel een nieuwe onderzeeër kopen. Je hebt de keuze uit acht verschillende modellen die stuk voor stuk voorzien zijn van allerlei high tech snufjes. Let bij de aanschaf wel even op hoe diep de onderzeeër in kwestie kan gaan, sommige luxe modelletjes zijn onbruikbaar bij bepaalde opdrachten.

ECOLOGISCHE BELEVING

De graphics zijn bij TOTD van dezelfde hoogstaande kwaliteit als bij Tomb Raider. Door middel van vale lichtvallen, dichtbegroeide koraalriffen en scheepswrakken wordt het even onheilspellende als wonderschone karakter van de zeebodem perfect nagebootst.
Vooral de zeer afwisselende flora en fauna ziet er angstig realistisch uit. Zo ben je dus niet alleen bezig met het spelen van een super flex spel maar leer je tegelijkertijd ook veel over de wondere wereld van wijlen opper zeeverkenner Jacques Cousteau.
Naast alle natuurverschijnselen tref je ook regelmatig wat menselijk afval, zoals scheepswrakken, vliegtuigen en soms zelfs hele steden, op de zeebodem aan. Ik raad je van harte aan om vooral de scheeps- en vliegtuigwrakken even onder vuur te nemen, vaak bevatten deze allerlei verborgen powerups.

RAPPORT

graphics	9^{2}
geluid	9^{0}
originaliteit	9^{0}
speelbaarheid	9^{2}

- Zo wreed als de natuur
- Prachtige flora en fauna
- Dolfijnen rijden
- Ecologisch verantwoord

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 9000
Fabrikant: Black Ops Entertainment/Namco
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel.030-2369232

9^{1}

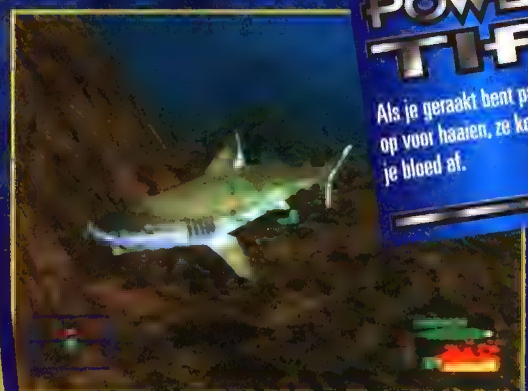
Treasures Of The Deep is echt een heel wreed spel. Hoewel er veel overeenkomsten zijn met Tomb Raider is het absoluut geen kopie. Moet Lara Croft vaak uren puzzelen en zoeken, Jack Runyan is veel meer bezig met het uitroeien van haaien en piraten en het scoren van geld en wapens. Een bezigheid die mij toch veel meer aanspreekt. Wees geen sukkel en laat deze waterpret niet aan je neus voorbij gaan.
KEES

TREASURES OF THE DEEP

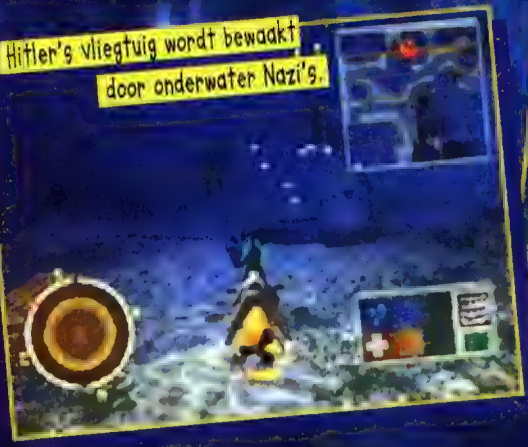
AMERIKAANSE IMPORT

POWER TIP
Als je geraakt bent pas dan op voor haaien, ze komen op je bloed af.

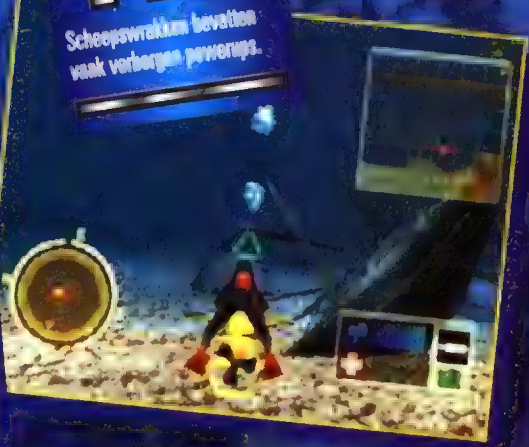
De schatkamer van de Inca's is prachtig maar levensgevaarlijk.



POWER TIP
Scheepswrakken bevatten vaak verborgen powerups.


Hitler's vliegtuig wordt bewaakt door onderwater Nazi's.

Frontale botsing met een piraten-sub.



F I G H T I N G F O R C E

Ken jij mijn vrienden,
Hawk, **Mace**, **Smasher** en
Alana al ?!

De Makers van Tomb Raider presenteren:

FIGHTING FORCE

Het eerste spel dat de wereld van arcade met de populaire vechtspellen reeks verenigt.
Fighting Force is de iedeale mix tussen beat-em-up en 3D adventure. Vier uiteenlopende karakters beschikken elk over 40 moves.
Ze kunnen alles in het spel gebruiken, lantarenpalen, autobanden en zelfs de blikjes uit een frisdrank-automaat.
Fighting Force is zo goed dat zelfs Lara Croft er in mee wilde spelen (maar ze had het te druk met **Tomb Raider II**)

PC CD

EIDOS

Monopoly & Risk

Monopoly en Risk; beide games draaien om macht. En wie wil dat niet? Toch vraag ik me af of de kick van deze bordspelen ook vrijkomt in digitale vorm.

GELD IS LEKKER

Ik kan me nog goed herinneren dat een buurjongetje van mij als enige in de straat de trotse bezitter was van een Monopolyspel. Jaren heb ik bij mijn ouders geslijmd, gezeurd en gebedeld of ik dit kapitalistische spelletje mocht hebben. Maar iedere keer was het antwoord weer: "Nee Thomas, dat verderfelijke spel komt ons huis niet in. Als je het zo nodig wilt spelen dan ga je maar naar Kees toe."

POWER TIP

Beide spellen zijn er ook in Nederlandstalige versies.

Oké, naar Kees dus. We hadden de deal dat we iedere donderdagavond bij hem een potje zouden spelen. Geld was onze passie. Terwijl leeftijdsgenootjes op koopavond naar lekkere wijven stonden te kijken, geilden wij op al die bankbiljetten. Stapels en stapels van vele duizenden dollars lagen iedere week weer voor ons opgestapeld en met een verliefde blik lieten we die biljetten dan urenlang door onze vingers glijden. Wat een zaligheid.

GEEN KICK 1

Het eerste wat ik miste toen ik Monopoly op mijn PlayStation speelde was dan ook het geld. Ik kon het niet zien, ik kon het niet ruiken en, dat was pas erg, ik kon het niet voelen. Het enige dat aangaf hoeveel harde cash ik nog had, was een lullig tellertje ergens in de linker bovenhoek van mijn scherm.

Fok it, dit is geen Monopoly. Waar Monopoly namelijk om draait zijn de keiharde dollarbiljetten en het pijnlijke gevoel in je ziel en de steken in je hart als je weer wat flappen aan de bank moet afstaan. En niet te vergeten het orgastische gevoel als je tegenstanders failliet gaan en al hun geld aan jou moeten geven. Ik moet dus met grote smart vaststellen dat deze digitale Monopoly geen gevoel heeft en geeft. Schuif je PSX maar opzij en pak het kartonnen bord maar weer tevoorschijn.

GEEN KICK 2

Zo principieel mijn ouders waren ten opzichte van het kapitalistische Monopoly, zo gek waren zij van de moeder der wargames: Risk, een spel van strategie, macht, legers en oorlogvoeren. Toen ik tien werd, kreeg ik dit spel dan ook voor mijn verjaardag en er zijn bij ons in huis honderden oorlogen uitgevochten. Af en toe tot huilens toe. Risk is en blijft een schitterende uitvinding, zowel analoog als digitaal. Maar ondanks de mooie interface van deze PlayStation versie mist ook dit gedigitaliseerde bordspel de kick.

De legers staan als fantasieloze nummertjes in de landen vermeld en gedurende het spel raak je al snel het overzicht kwijt over wie welke landen en continenten in zijn bezit heeft.

Ik wil iedere seconde kunnen zien wat mijn status is en hoeveel legers ik nog nodig heb om het belangrijke Australië en Zuid-Amerika te veroveren.

Ook hier is mijn oordeel: schuif je PSX maar opzij en pak het kartonnen bord maar weer tevoorschijn.

RAPPORT RISK

graphics	7⁵
geluid	6⁰
originaliteit	5⁵
speelbaarheid	4⁰

+ Ziet er fraai uit
- Waar zijn mijn legers?
- Waar zijn mijn landen?
- Waar zijn mijn dobbelstenen?

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hasbro Interactive/Rune Craft
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555

RAPPORT MONOPOLY

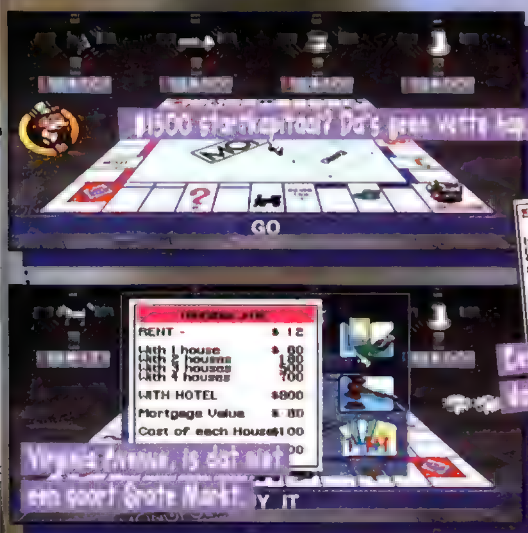
graphics	8⁰
geluid	6⁰
originaliteit	5⁵
speelbaarheid	4⁰

+ Ziet er fraai uit
- Waar zijn mijn flappen?
- Waar zijn mijn huizen?
- Waar zijn mijn hotels?

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hasbro Interactive/Gremlin
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555

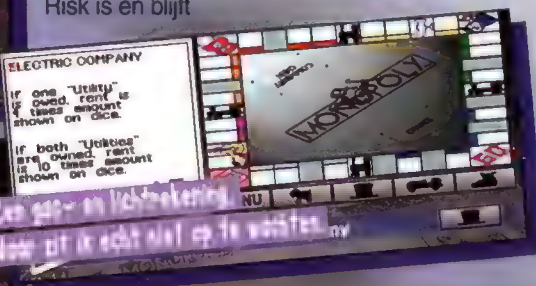
De huidige generatie spelcomputers is in de verste verte nog niet in staat om te tippen aan de kartonnen kicks van bordspelen als Monopoly en Risk. Deze conversies lijden helaas aan het zogenaamde pinball-syndroom: het ziet er allemaal wel leuk uit maar er gaat niets boven het origineel.

THOMAS



$1500 startkapitaal? Da's geen vette hap.

Virginia Avenue, is dat niet een soort Grote Markt?



Een gas- en lichtrekening, daar zit ik echt niet op te wachten.

TUR[ok]
DINOSAUR [Hunter]

Dé hit op de Nintendo 64 is er nu ook voor de PC. Dertien gruwelijke wapens liggen voor je klaar. It's hunting time!

ASO

[illegible]. Op het moment dat ik dit typ, doe ik dat vanachter mijn nieuwe PC. Nu zul je denken 'Nou en?', maar ik wilde jullie toch niet onthouden dat het om een Pentium II, 300 Mhz gaat met 64 Mb intern, 4,3 Gigabyte harddisk en een Voodoo 3Dfx accelerator card.
Ja, lieve mensen en wat ziet het leven er dan ineens een stuk aantrekkelijker uit. Al mijn games en software razen over mijn (overigens ook nieuwe) hightech 17 inch kleuren monitor.
Inmiddels loop ik al dagen met een stralende smile op mijn smoel rond op de redactie en fluit ik Frans Bauer deuntjes, terwijl de rest van de redactie mij afgunstige blikken toewerpt en me woorden als 'kapitalist', 'vies' en 'patser' naar mijn hoofd slingert. Sommige redacteuren gingen zelfs aangeslagen naar huis.
En net toen de post met nieuwe games kwam, was bijna iedereen vertrokken. "Doe jij Turok: Dinosaur Hunter dan maar", zuchtte mijn eveneens jaloerse eindredacteur. "Zou mijn systeem dat wel trekken?", grapte ik nog. Het werd niet gewaardeerd.

CHRONOSCEPTER

Turok is een bestaande Amerikaanse stripheld en verwierf veel van zijn bekendheid door het super populaire spel op de N64. Hoe zat het ook al weer met het verhaal? Oh ja, Turok is een Indiaan en protector of Earth. Een taak die hem via zijn familie is overgedragen. Turok vecht tegen al het kwaad of dat nu in het heden, verleden of in de toekomst is.
Op een goede dag wordt onze Turok meegezogen door een vreemde kracht en komt terecht in een jungle. Helaas voor hem is hij niet de enige. Een duivelse Bad Dude genaamd The Campaigner heeft zich verscholen en is op zoek naar een enorm krachtig wapen met mythische krachten: de Chronoscepter. Hiermee kan hij zijn getrainde dinosaurussen door tijd en dimensies laten reizen en zo het heelal overheersen.
Tijd dus voor Turok om de verschillende stukken van de Chronoscepter te vinden voordat de slaafjes van The Campaigner dat doen.

LIFE IS A JUNGLE

Je speelt Turok vanuit het bekende Quake aangezicht; je ziet alleen je hand en het desbetreffende wapen. Voor de rest bezie je de omgeving vanuit de ogen van Turok.
In tegenstelling tot het claustrofobische Doom, Quake en Hexen, waar de bloederige actie [illegible] in donkere, ondergrondse gangen en kerkers plaatsvindt, speelt Tu-

De wapens

De wapens, daar draait het om in Turok. En wat zijn het er veel. En wat zijn ze vreselijk mooi en apart. En wat klinken ze lekker. En wat bloeden je tegenstanders fijn. En wat vliegen je vijanden sierlijk door het beeld. Oké, hier komt het heerlijke lijstje.

[illegible] de meeste tegenstanders met twee à drie keer schieten om.

Het machtigste wapen uit het universum. Zorg dat je hem het eerst vindt.

Traag maar erg gevaarlijk. Het kan maar twee kogels dragen maar als je hem afvuurt, is je tegenstander kansloos. Een kogel veroorzaakt een nucleaire inslag met een gigantische vuurzee.

De kleinste gun. Doeltreffend genoeg. Hiervoor kun je veel ammo vinden.

Automatic Shotgun.

Het automatische broertje van de shotgun. Sneller en dodelijker.

Chain Gun.

Een van mijn favorieten. Lijkt op de automatische nailgun uit Quake en hij maakt een heerlijk geluid.

Een ultiem wapen dat vier vette raketten in één keer afvuurt. Sappig.

Erg stak. Bevriest je tegenstanders met een gericht schot, waarna de lichaamsstructuur verandert en je vijand in honderden stukken uitelkaar vliegt.

Snelle, energieke plasmagun. Schiet fraai blauw lichtgevende, krachtige plasma kogels af. Ideaal voor de lange afstand.

POWER TIP

Als je begint, meteen het water in en links de ondergrondse grot in zwemmen. Daar vind je de Magnum 45.

rok grotendeels in de buitenlucht. Een enorme jungle gevuld met rotsen, omgevallen boomstammen, ruïnes, rivieren, watervallen en ja, ook af en toe wat grotten staan op je te wachten.
Je zal als Turok flink moeten klimmen, rennen, springen en klauteren want de plaatsen waar je moet wezen zijn [illegible] te bereiken. Via smalle [illegible] metjes, en [illegible] klimplanten, steile rotswanden en reusachtige pilaren dien je Turok te bewegen en als je niet uitkijkt garandeer ik je dat je heel wat keren een ravijn of rivier inflikkert.
Sommige stukken zul je ook moeten zwemmen maar het lastigst zijn de lange jumps naar een begroeide steile wand. Gelukkig kun je de map oproepen waar je via lijnen door het beeld kunt zien wanneer je al [illegible] zetten.

DINO'S

Ik speel momenteel met een [illegible] op mijn bureau. Want bij het zien van het spel ging ik [illegible]. Ongelooflijk, wat een beauty is dit! Ik heb het nu uiteraard wel over de 3Dfx uitvoering. Geen pixeltje, geen gekarteld randje, niks, niente, noppes. Sterker, Turok ziet er op de PC zelfs beter uit dan op de N64 (oh, oh dat worden weer ladingen boze brieven). Veel frisser, meer glans en veel meer detail.
Sowieso is de hele atmosfeer geweldig. Echte oerwoudgeluiden en veel planten zorgen ervoor dat je je echt in de Lost World voelt. [illegible] dino's [illegible]
De dino's komen in alle soorten en maten, [illegible] cyborgs van The Campaigner [illegible] op je wachten [illegible].
Vooral de mechanische wapens zien er fabelachtig mooi uit, met schitterende kleuren en flikkeringen. Bovendien maken ze allemaal heerlijke geluiden. Dit maakt Turok tot een niet te missen actie game.

[TUR]OK
[DINOSAUR] HUNTER

Schiet juicy, handige granaten af. Na lancering ontstaat een fijne explosie waarna de meeste vijanden door de lucht slingeren.

Gebruiken als niets anders meer voor handen is. Ook erg handig tegen spinnen. Drie keer van dichtbij steken doodt een wachter. En tegen een dino? Begin dan maar vast te rennen.

Mitrailleur. Snel en dodelijk. Ideaal voor ver en dichtbij.

Pijl en boog. Handig voor doelen op lange afstand. Wel lastig mikken.

RAPPORT

graphics	10
geluid	9,5
originaliteit	9,5
speelbaarheid	9,6

+ Ultra-giga-mega coole wapens
+ Dino's schieten terug
+ Graphics
− Alleen op bepaalde punten saven

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 55 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Dos 5.0 of hoger of Windows 95.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

9,6

Turok, Dinosaur Hunter is een ultieme actiegame met de meest fantastische wapens die ik ooit ben tegengekomen. Het spel verkocht 250.000 exemplaren op de Nintendo 64, en ik kan geen enkele reden bedenken waarom dat ook niet op de PC zou gebeuren.
JAN

FELONY

Onlangs ben ik voor de tweede keer gezakt voor mijn rijbewijs. Zwaar kloten dus. Godzijdank bestaan er dan nog computerspelletjes waar je ongegeneerd al je agressie op [illegible]

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	7^{0}

- ▲ Verborgen sluiproutes
- ▲ Extreem veel chaos
- ▲ Tank
- ▼ Slechts drie courses

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Ascii Entertainment
Distributeur: Games R Fun
Tel.030-2369232

7^{9}

Goed idee, magere uitwerking. Ik bedoel drie courses dat is nou niet echt een vetpot te noemen. Natuurlijk is het een te gek concept en al die verborgen voertuigen en geheime routes houden er de vaart wel even in. Helaas gaat het allemaal toch snel vervelen wanneer je niet die broodnodige afwisseling van parcours hebt.
KEES

LAAT ALLES LOPEN

Felony is het ideale spel voor mijn zorgwekkende gemoedstoestand. Enerzijds werk je aan je kwaliteiten als automobilist en op hetzelfde moment kan je ook alle opgekropte woede lekker laten lopen.
In principe is het een racespel maar er is geen sprake van een wedstrijd. De opzet is alsvolgt: je hebt, in opdracht van een of andere rijke patser, een kostbaar relikwie gestolen. Je moet deze zo snel mogelijk en koste wat het kost aan je opdrachtgever bezorgen voordat de politie je te pakken krijgt. Het mooie van dit alles is dat het zich allemaal afspeelt in enorme drukke steden en dat je extra punten kunt verdienen door veel [illegible] leiden tot hart-verwarmende taferelen waarbij je dwars door een winkelcentrum of over een markt rijdt en een prachtig spoor van vernieling achter je [illegible] gaan. [illegible] een collega weggebruiker [illegible] wige jachtvelden wilt sturen, neem dan een sportwagen, die leveren ook nog eens meer punten op.
Maak je trouwens geen zorgen om de voetgangers en fietsers, helaas weten zij steeds weer net op tijd voor je auto weg te springen. Een mix tussen Carmageddon en Felony zou misschien een leuke suggestie zijn.

KLOPT ALS EEN BUS

Helaas zijn er maar drie levels (vier als je de practice mode meerekent); Down Town, Sea Side en Paris. In elk level moet je een relikwie stelen en daarna zo snel mogelijk bij je baas brengen. Er zijn in totaal 22 voertuigen waar je uit kunt kiezen. Je begint het spel met slechts vier verschillende (een jeep, een mini, een BMW en [illegible] niet 22 [illegible] bus, die [illegible] zijn verborgen [illegible] te kunnen scoren [illegible] je de verschillende levels honderden keren uitspelen. De ene keer proberen zoveel mogelijk schade aan te richten, de andere keren juist het tegenovergestelde doen.
Hoe je precies alle voertuigen scoort, kan ik je niet vertellen (beroepsgeheim snap je?) maar wat ik je wel mag vertellen is dat er ook wat grof geschut aanwezig is. Zoals een touringbus, een tientonner en een heuse tank.

Op de scooter door Chinatown.

Even met de bus naar de arcade.

Een feestje op het landhuis en ik ben niet uitgenodigd ?

POWER TIP
Het tweede relikwie vind je in deze limo.

Had verkeer van rechts nou voorrang?

Op het perron van de metro vind je altijd wel een goede parkeerplaats.

Cruisen over de markt in je BM-pie.

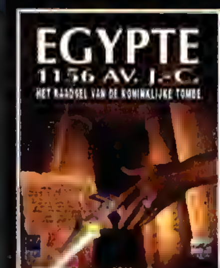
Een knappe politieauto die mij tegenhoudt.

Heb je deze al?

* Nederlandstalige handleiding en Engelstalige software

VERWACHT:

GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE



EGYPTE

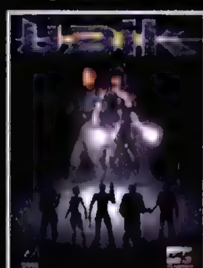
Categorie: Adventure

Ga terug in de tijd en ga door het leven als een Egyptenaar die in Thébes leeft onder het regime van Ramses. Je vader wordt beschuldigd van diefstal en het is aan jou om de eer van je vader te herstellen. Een prachtige weergave van het Egypte van weleer.

PAX CORPUS

Categorie: 3D shoot 'm up

Hoofdrolspeler is Kahlee, een wel heel knappe meid. Ze is slim en kent vele gevechtstechnieken, en dat zal ze heel hard nodig hebben! Een Realtime 3D actiespel voor doorzetters die van plan zijn de 24 keiharde levels te overleven.



UBIK

Categorie: actie/strategisch

Van de science fiction schrijver Philip K. Dick, bekend van Blade Runner en Total Recall, komt nu een totaal nieuwe uitdaging: UBIK. New York, het jaar 2019... Megacorporaties, Cryonics, ruimtelijke kolonies... en een onophoudelijke spionage-oorlog tussen de industrieën... Het Ubik breekt een nieuw tijdperk in games aan!

3e MILLENNIUM

Categorie: simulatie

Burgeroorlogen, militaire juntas, gangs: we weten nu al hoe de wereld eruit zal zien in het jaar 2000. Maar hoe zit het met het jaar 2500? Je wordt uitgedaagd om van een wereld van uitersten in de loop van 500 jaar weer een eenheid te maken.

en nog veel meer, kijk ook op internet!

Internet: www.mediabase.nl Mail: rpmail@mediabase.nl

Voor vragen kun je bellen met de Helpdesk: Tel.: 020 - 645 98 52

"Waar vind ik meer informatie? Een greep uit de artikelen:"

SLAMTILT
Categorie: behendigheid
"Slamtilt is gewoon een lekker flipperspel..."
- Hoogspel 12-'96

FINGERS FOR WINDOWS
Categorie: Educatief
"De tikcursus is werkelijk perfect"
- PC Active 89

FORT BOYARD - DE LEGENDE
Categorie: Adventure
"Leuk verhaal, redelijk moeilijke puzzels, filmpjes zien er goed uit, levensecht effect."
- Power Unlimited 01-'97

FORT BOYARD - DE UITDAGING
Categorie: Actie/behendigheid
"Precies als de TV-serie." "Spannend is het zeker wel."
- Computer Totaal 12-'96

AR'KRITZ
"Een fraai platformspel..." Waardering: 8
- [illegible]

EVIDENCE
Categorie: Adventure
"Een leuk [illegible] om het op te lossen maar dat maakt 't des te meer de moeite waard." Waardering: 8
- Power Unlimited 04-'97

IZNOGOEDH
Categorie: Platform
"De levels in Iznogoedh zijn heel fraai [illegible] met een ongelooflijke gedetailleerdheid."
- Hoogspel 05-'97

"Grafisch overstijgt 'Iznogoedh' [illegible] gemiddelde spel..."
- PC Game 06-'97

ROLAND GARROS
"Voor de tennisliefhebber zeker verplichte kost. Een prima voorbeeld dat ook een goedkoop spel best boeiend en goed kan zijn"
- Hoogspel nr. 56

ATLANTIS
Categorie: Adventure
"Laat één ding duidelijk zijn: 'Atlantis' is de mooiste adventure van het jaar."
- Veronica gids nr. 30

"Als alle adventures zo waren als Atlantis, hadden we niet te klagen in adventureland." Waardering: 91%
- PC-Zone nr.1

"Ik vind Atlantis - de verloren legende een zeer indrukwekkend spel en ik was aangenaam verrast door de geheel Nederlandstalige versie."
- Hoogspel nr. 56

DANCEMACHINE
Categorie: Creatief
"Niet vaak heb ik zulke leuke software gezien."
- Hoogspel 54

"Een echte aanrader!."
- Arnhemse Courant, Deventer Dagblad, Gelders Dagblad, Overijssels Dagblad

RISING LANDS
Categorie: Strategie/simulatie
"Het gaat snel, is heel amusant en net even anders"
- Power Unlimited, okt. '97

"...om maar meteen met de deur in huis te vallen, een hele goeie"
- PC-Zone nr.3

DREAMS
Categorie: 3D-actie
"Een zeer aangenaam en groot spel..."
- PC-Zone nr.3

Hang deze kerst 'ns een paar CD's in de boom...

Voor iedereen die nog op zoek is naar een origineel en spannend kerstcadeau, hier alvast een aantal mogelijkheden:

Wanneer je op 1e kerstdag aan **The Best of Game Classics** begint, ben je met de 100 beste games aller tijden op een flinke dubbel-CD tot ver in het nieuwe jaar zoet. En zelfs dan ben je nog niet uitgespeeld, want van de **Game Classics** CD's verschijnen regelmatig nieuwe titels. Zojuist verschenen: **volume 11 t/m 20**. Een nieuwe reeks die vast en zeker ook tot de klassiekers zal gaan behoren, is **Gun Power**. Je kunt nu al kiezen uit drie delen met maar liefst 50 spetterende actie-games per CD-ROM.

Een heel ander soort actie (maar daarom niet minder spannend) vind je op de **Formule 1 Games** CD-ROM. Kies uit Formule 1 wagens, karts en zelfs quads! Tijdens de kerstdagen kun je natuurlijk ook je buik vol eten met **Pacman Power Games**. Een echte klassieker!

Mag het echte vuurwerk voor jou dit jaar wel wat eerder beginnen, stap dan aan boord van de **LunaTrix**®. Als enige overlevende reis je met deze kleine shuttle naar de planeet Chaotic I, die je moet zien te verlossen van een gevaarlijk doodseskader. Bij **Zombie Wars** gaat het er evenmin zachtzinnig aan toe. Gewapend met o.a. snotzoekende raketten en het Photon-kanon reken je af met geniepige, slijmerige monsters.

De met zorg samengestelde titels zijn allemaal voorzien van Nederlandstalige handleidingen en overzichtelijke hulpschermen. Daardoor kan iedereen er direct mee aan de slag. Ga daarom snel op zoek naar één van de vele verrassend voordelige nieuwe titels.

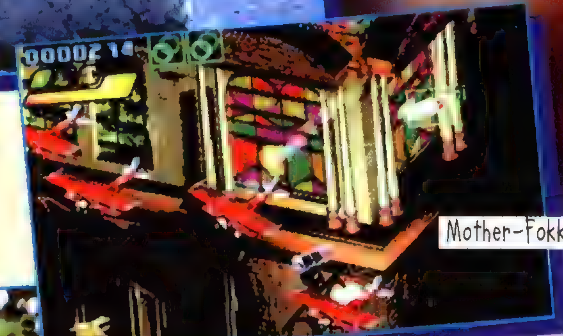
Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in de Benelux exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.

preview

The Reap

Buitenaardse planeten gebruiken de Aarde als laboratorium. [illegible] niet meer dan proefkonijnen. De laatste tijd zijn ze echter wel steeds opstandiger. De hoogste tijd dus om ze allemaal over de kling te jagen.

Koeien knallen.


Mother-Fokkers.

Schapen schieten.

ALLES MOET KAPOT

In The Reap wordt de speler door de aliens ingehuurd om de Aarde te vernietigen. Er mag geen mens meer [illegible] en alles moet kapot.
Een originele opdracht moet ik zeggen; kill je eigen volk. Ach ja, moet kunnen. Het is weer eens wat anders.
In de meeste shoot'em ups moet je de mensheid tegen bloeddorstige buitenaardse wezens beschermen. Nu zijn de rollen omgedraaid.

KEIHARDE SHOOT'EM UP

The Reap is echt een keiharde shoot'em up. Er zit echter geen echte verhaallijn in, het is gewoon knallen.
Je hebt als speler de beschikking over een spaceship en het is de bedoeling om de tien zones op de Aarde waar de mensen zich bevinden, met de grond gelijk te maken. En dat is niet bepaald eenvoudig.
De Aardlingen hebben zich uitstekend bewapend. Je wordt werkelijk van alle kanten be-

[illegible] uit wagens, [illegible] aan het eind van het [illegible] zijn de voertuigen van de mensen dermate groot en krachtig dat ze alleen met het ultieme wapen kapot te krijgen zijn.

LEVENDE SCHIETSCHIJF

The Reap is geen eenvoudig spel. Je bent echt een levende schietschijf. Ik heb zel-

den een shoot'em up meegemaakt waar zo veel tegenstanders op je af komen. Je knalt je echt een ongeluk.
In de handleiding wordt [illegible]

[illegible]

The Reap ziet er strak uit. Tegenwoordig kun je als gamemaker niet meer aankomen met een paar explosies en een beetje bloed. De dingen moeten echt uit elkaar spletten.
Aan dit criterium voldoet The Reap voor de volle 100 procent. De explo-

sies zijn [illegible] De pelen, [illegible] vliegen je om de oren.
The Reap heeft twee modes, de Bounty Hunter en de Arcade. In de Bounty Hunter mode kun je van het ene gebied naar het andere gaan, wanneer je dat maar wilt. In de Arcade mode moet je gebied voor gebied met de grond gelijkmaken.
Je kunt het spel alleen of met z'n tweeën spelen. De score laat aan het eind van het level zien wie het beste killer-instinct heeft.

POWER TIP

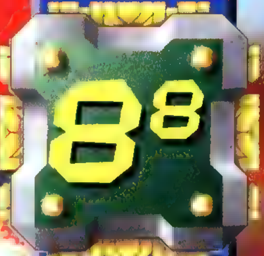
Als je aan het knallen bent op de dieren, let dan wel op de 'mad cow'. Als die explodeert, kun je beter niet in de buurt zijn.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	8°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 75 Mhz, 16 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95 of Windows NT 4.0.
Fabrikant: Take 2
Distributeur: N.N.B.



The Reap is een buitengewoon sterke en originele shoot'em up. Als je van keiharde actie houdt en sterke zenuwen hebt, is dit een hele fijne voor je.
J.J.

Neermaaien die handel.

Het is groen en het schiet...

Shiiitttt!!!!

Totale chaos.

Imperialism

Zijn games als Civilization jouw ding? Vind je het leuk om een land van de grond af op te bouwen en ben je geïnteresseerd in de 19e eeuw? Dan is Imperialism iets voor jou.

Even zien hoe dit allemaal werkt.

Eerst maar eens diplomatiek ouwehoeren en dan val ik gewoon alsnog aan.

Wie maakt er hier de dienst uit? Wie maakt er log?

Dat begint er op te lijken, geloof ik.

Kom op, aan het werk, ik moet geld verdienen als de donder.

IMPERIAL TIMES

Winter, 1815

Stroten Goes on a Consulate Spree

The busy Ministry of Trade has managed to open trade consulates in the nations of Wodan, Zari, Hunsen and Twelt. Excited merchants see this as an age of opportunity, while political analysts claim Stroten is merely trying to increase its influence in other parts of the globe.

Stethoscope Invented

For the first time in history, physicians listen up close to the sounds of the human heart. The mechanism of the new instrument is described as "like a hollow tube."

Mob Howls in Big Riot

Citing low wages, horrible working conditions, and long

Upheaval in Government Ministries

Important changes occurred today at the three most powerful ministries. The Interior Ministry, covering industrial policies, was placed in the hands of a famous capitalist, a strong supporter of banks, insurance companies, and railroads. The Foreign Ministry, covering trade and diplomacy, was assigned to a wealthy nobleman who believes in the balance of power and the preeminence of his own class. Finally, the Defense Ministry, covering all military strength, was given to an ambitious and sometimes feared nobleman, long known for his belief in the efficacy of "Blood and Iron."

Pens More Mighty Than

New Ruler Proclaimed

Coronation ceremonies held today at the capital mark the beginning of a new reign. In a speech following the ceremony under the opulent capitol dome, our new monarch stated, "I undertake my new duties with both optimism and a strong sense of responsibility. Our great power will continue to expand under the well-known principle that might makes right."

Get a Life, Mechy: Letter to the Editor

Recent articles and theories espoused by Alexander Mechy predicting global wars themselves threaten the stability of the industrial world. Never have so many people enjoyed

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	7,5
originaliteit	7,0
speelbaarheid	6,0

+ Zeer uitgebreid
+ Waarheidsgetrouw
- Erg droog
- Onnodig veel klikken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Win 95, P90, 16 Mb RAM, 100 Mb vrij geheugen, Quad speed CD-speler, SVGA, muis.
Fabrikant: SSI
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

7,0

Een mooi en erg uitgebreide strategie sim. Naar mijn idee alleen iets te droog en te ingewikkeld. Het lijkt wel huiswerk.
BAS

POWER TIP

Het meest ideale is om alleen grondstoffen in te voeren en te proberen zoveel mogelijk kant en klare produkten uit te voeren. Dit levert namelijk het meeste geld op.

HOE GROTER HOE BETER

Imperialism is een turn-based tactical game dat speelt in de 19e eeuw, net voor de Industriële Revolutie. Het is jouw taak om van je landje een wereldmacht te maken en via militaire, industriële, economische en diplomatieke manoeuvres de controle over de hele wereld te verkrijgen.
Als het spel begint, heb je wat geld en een land. De bedoeling is om zo snel mogelijk de infrastructuur van jouw land in orde te maken, zodat er voedsel is voor de inwoners en er begonnen kan worden aan het ontginnen van de natuurlijke rijkdommen. Net zoals in het echte leven draait alles natuurlijk om geld. Hoe meer hoe beter.
Om je land rijker en groter te laten worden zul je je met drie economische aspecten moeten bezighouden. Ten eerste de handel met andere landen, dan het ontginnen van goud en edelstenen en als laatste landuitbreiding.

MET Z'N ZEVENEN

De wereld is verdeeld in zeven Great Powers en zestien kleine staatjes. Hoewel die kleine staatjes wel actie ondernemen en die ook invloed hebben op het verloop van het spel, kunnen zij niet een GP worden of door een persoon worden geregeerd. De andere zes GP's kunnen door de computer worden bestuurd of via een netwerk worden gespeeld met andere spelers.
Ieder GP ... provincies. De bedoeling is natuurlijk om ... te breiden. Door middel van oorlog of diplomatie kun je meer provincies onder jouw ... krijgen.

ACTIE-REACTIE

... er wel op dat alles ... je doet gevolgen ... Mocht je je bij... heb je houtskool nodig voor de ovens. Dan blijkt dat je buurland daarover beschikt, maar hoe krijg je ze? Je kunt proberen om ... om te praten en ...ie deals met ze te ...n of je kunt het land binnenvallen. Dat laatste heeft weer tot gevolg dat een andere staat jou aanvalt en je industrie vernietigt. Kortom je zult goed de gevolgen van al je acties moeten overzien.

VOOR HARDCORE SIMMERS

Het spelen van Imp. is niet bepaald eenvoudig. Er moet oneindig ... geklikt worden en ... ...el te ... gaten te houden.
Geluid en graphics zijn in dit soort games meestal niet van hoogstaande kwaliteit, maar bij Imperialism zit dat wel goed.
Ik speel de laatste tijd wel meer sims en begin er langzaamaan een beetje handig in te worden. Helaas was Imp. voor mij te uitgebreid en ingewikkeld om relaxed te kunnen spelen. Daarnaast is het onderwerp niet echt spannend dus dat hielp ook al niet. Ik denk echter dat echte hardcore strategie simmers er meer plezier aan zullen beleven.

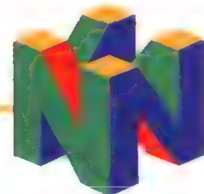
POWER TIP

Wil je op de hoogte blijven van het wereldnieuws, raadpleeg dan regelmatig de Imperial times.

Beste Console en beste Console Game 1997

ECTS, Londen, 7 september 1997. Tijdens Europa´s belangrijkste vakbeurs voor videogames hebben experts uit deze branche de Nintendo® 64 en Super Mario™ 64 tot beste console en beste videogame van 1997 uitgeroepen. De hoogwaardige 64-Bit technologie van de Nintendo® 64 en de uitmuntende kwaliteit van de software, die uiteenloopt van Adventure tot Racing en van Action tot Sports, staan voor een nieuwe dimensie in het spelen van videogames. En dit is nog maar het begin - de Nintendo® 64 zal ook in de toekomst de toon blijven aangeven !

NINTENDO64



Madden '98

Madden '98? Had ik dat niet al lang gespeeld? Oh nee, dat was natuurlijk Madden '97, dat ik januari dit jaar probeerde te doorgronden. Gut gut, wat vliegt de tijd. En wat zal het nieuwe jaar ons brengen?

Hogere wiskunde.

They love statistics.

DEJA-VU

In januari dit jaar nog speelde ik Madden '97: een prima spel, over een sport waar ik, noch iemand die ik ken, veel kaas van heb gegeten.
Naar mijn idee is American Football nog steeds één groot Gladiatorengevecht, waarbij twee leg[illegible] volwassen kerels elkaar proberen de hersens in te slaan terwijl de halve natie zich juichend volpropt met hotdogs en [illegible]

GORILLA'S

Hoewel ik al heel wat Football games gespeeld heb, zijn de regels me nog steeds niet helemaal duidelijk. Kijk dat je de bal van de ene helft van het veld naar de andere moet zien te transporteren, dat gaat er nog wel in. En dat er een compleet leger zwaarbepantserde gorilla's in het veld staat met de taak om jouw plus bal te onderscheppen tot de dood erop volgt, dat snap ik ook nog wel. En dat je dus met je eigen groep gorilla's moet samenwerken om door de vijandelijke massa te breken, zelfs dat vind ik logisch.
Maar van de driehonderd regels, zevenduizend tactieken en achteneenhalf miljoen aanvals- en defensietechnieken snap ik nog steeds geen ene bal.

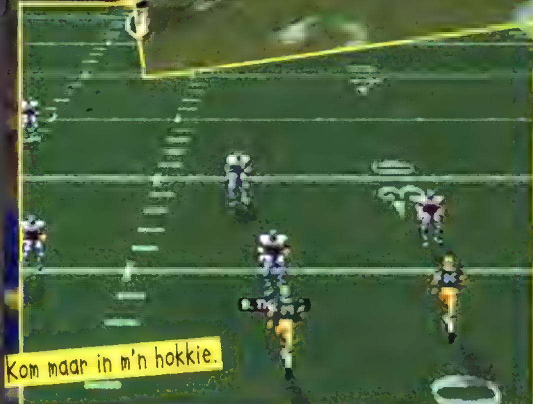
GET IT?

Kijk, de Amerikanen - op zich een vriendelijk en simpel volk - hebben, vanwege het gemis van iets wat je 'cultuur' kunnen noemen, zelf maar even een origineel in elkaar geflanst.
En naast de hamburger, Elvis en de Jukebox staat het American Football. Het is een heilig spel en de regels ervan zijn net zo als de tien geboden uit de bijbel. Ben je niet Amerikaans opgevoed, dan zal je het waarschijnlijk ook nooit echt kunnen begrijpen.

[illegible]

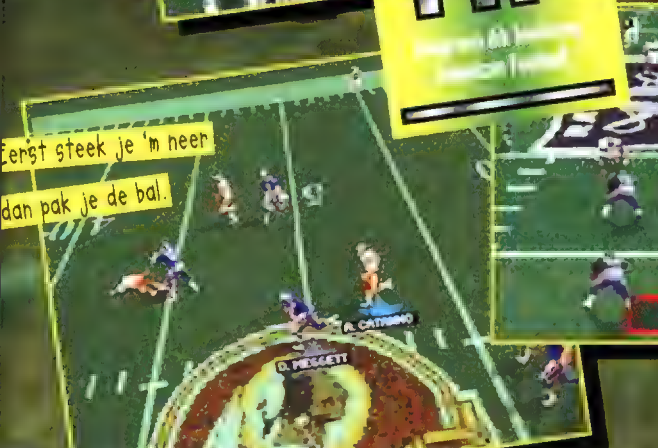
Alleen voor de Amerikaanse markt komt er dus elk jaar weer een nieuwe Madden uit en elk jaar is de schijf weer goed gevuld met alle teams en spelers uit de NFL.
Ook wordt er een jaar lang gewerkt om nog betere graphics en gameplay te kunnen leveren. En als je de intro van Madden '98 ziet, ben je inderdaad wel even onder de indruk van de angstaanjagende beelden die over het beeldscherm rollen. Enorme beesten van footballers beuken op elkaar in als Sumo worstelaars en vliegen met de bal onder de arm geklemd over het met bloed doordrenkte grasmatje heen.
Als het eigenlijke spel dan begint is het echter snel gedaan met al die feestvreugde, want ik zie echt geen greintje verschil met Madden '97. De spelertjes zijn nog steeds houterig, klein en opgebouwd uit de verouderde sprites, waar je in deze tijd van polygoongames niet meer mee aan kan komen. Het publiek schreeuwt nog steeds dezelfde audiofiles en de gameplay bestaat nog steeds uit ellenlange RPG-achtige schermen, waarin je de tactiek van je jongens kan instellen, door te kiezen uit waslijsten vol angstaanjagende moves.
En ik citeer mezelf uit mijn recensie van januari: "Nickel, Bash, Full Dog? HELP!"

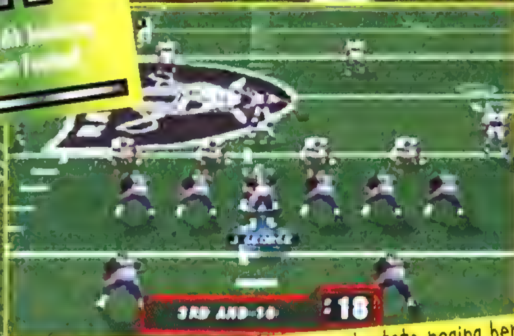
Klaar voor de start?


Kom maar in m'n hokkie.

Boter, kaas en eieren.

POWER TIP


Eerst steek je 'm neer dan pak je de bal.



Derde en laatste poging heren.

RAPPORT

graphics	6^0
geluid	6^5
originaliteit	5^5
speelbaarheid	6^0

- ▲ Nieuwe teams
- ▼ Verouderde sprite-graphics
- ▼ Op de teams na is het Madden '97
- ▼ Onbegrijpelijke gameplay

PLAYSTATION
ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

De graphics die een jaar geleden nog door de beugel konden, zijn nu toch echt achterhaald. De drie Amerikaanse kids die in Nederland wonen, zullen dit spel natuurlijk toch wel kopen - hoewel ze beter uit zijn met NFL Game Day van Sony - dus mag ik eerlijk zeggen dat ik Madden '98 na het schrijven van deze recensie waarschijnlijk nooit en te nimmer meer zal spelen.
ANDREAS

MEDIEVIL

Ken je dat, lig je eindelijk dood te zijn onder de groene zoden, komt er een overijverige tovenaar die je weer tot leven wekt. Hallo meneer de magiërt, waar sijn wij nu helemaal mee besig?

RAPPORT

graphics	8[6]
geluid	8[8]
originaliteit	7[0]
speelbaarheid	8[0]

- ▲ Morbide humor
- ▲ Gave worm man!
- ▲ En dit is pas 60%
- ▼ Seen it, done it

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8[1]

Ben je een liefhebber dan vind je MediEvil top. Hou je liever van bloemetjes en vlindertjes, forget this en ga Mario spelen. Gamers die onverschillig zijn voor welke setting dan ook kunnen in MediEvil een koele slasher- platformgame vinden.

BJORN

ZWAAR METAAL

Chris Sorrell, de langharige heavy metal producer-designer van MediEvil, zag een tijdje geleden een animatiefilm van Tim Burton. De morbide humor en de duistere sfeer vond hij helemaal te gek. Wilde hij wel effe in een heavy videogame gieten, dus heeft ie effe Sony gebeld met een ideetje. Binnenkort is hij rijk. Zijn lange haren houdt hij. Als aandenken. Aan vroeger. Toch heeft Chris... sorry, meneer Sorrell wel tijd om het verhaal van MediEvil te vertellen.

DIKKE OEPS

MediEvil speelt zich af in de middeleeuwen. Sir Daniel (ook wel Dan genoemd door zijn vrienden) was een koene ex-ridder van de koning. Hij was behoorlijk dood en dat vond hij best, want hij was moe na een leven van veldslagen en jonkvrouwen schaken. Terwijl hij lekker in z'n kistje lag, was de tovenaar Zarok, heftig bezig drankjes te mixen en spreuken van buiten te leren.

Die nacht, op een heuvel buiten het dorp, sprak Zarok zijn machtigste spreuk uit. Een groene gloed verspreidde zich over het dorp en zette de tijd stil.

Rustig liep Zarok naar het dorp waar de zielen van de dorpelingen hun lichamen verlieten om zich te nestelen in de levenloze lijken die op het kerkhof begraven lagen.

Foutje! De energie van de zielen was bedoeld om Zarok eeuwig leven te geven. Dikke oeps. Yo Zarok, voor eeuwig leven lees je gewoon de PU, Sukkel.

KLEINE VRIEND

Arme Dan was dus duidelijk not amused. Zuchtend kroop hij uit zijn graf en gespte zijn zwaard om. Samen met Morten, een worm die hij onder de grond had ontmoet, ging hij op pad om de betovering te verbreken. Helaas waren de andere ex-lijken het daar niet mee eens. Toch wel handy dus, zo'n zwaard.

BEKENDE KOEK

De versie van MediEvil die we van Chris kregen, was pas voor 60% af, en dus kon ik maar twee levels spelen. Toch gaf dat een goede indruk van deze game.

Het spel is er een van het genre waar we er de laatste tijd meer van zien: 3D hoofdpersoon in een 3D wereld, waar alles real-time wordt gerenderd. De virtuele camera volgt alles vanuit de hoek die hem het beste uitkomt, en hopelijk meestal de speler ook.

Ridder Dan moet dertig levels doorkomen, die natuurlijk weer volgestouwd zijn met vijanden, wapen powerups en raadsels, doolhoven, eindbazen en geheime ruimten. Weinig nieuws dus.

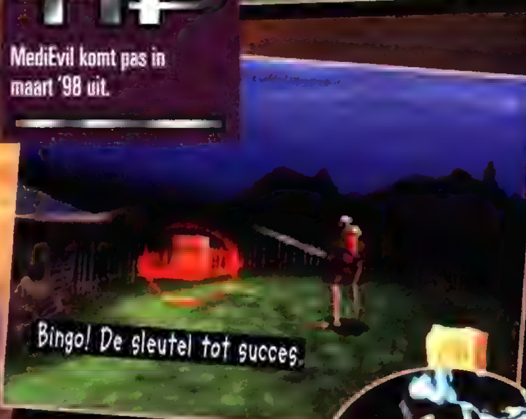
Waar het bij MediEvil met name om gaat, is de sfeer waarin het zich afspeelt. Duistere omgevingen als kerkhoven, holen van reuzemieren, kerkers en kastelen vormen het decor, gothische muziek zet het tempo en de wandelende lijken, zombies en andere wezens uit de onderwereld zetten de puntjes op de i. Brrrr.

Eerst steken dan pas kijken.

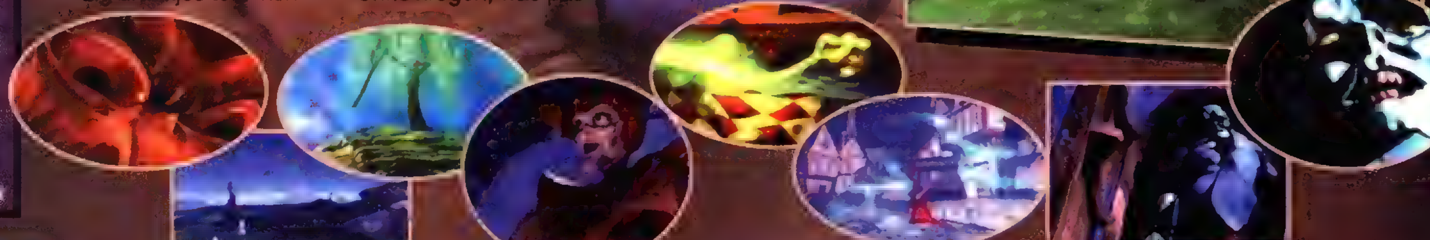
Fokking vette mier man!

POWER TIP

MediEvil komt pas in maart '98 uit.



Bingo! De sleutel tot succes.



Op zekere nacht liep tovenaar Zarok naar een heuvel even buiten de stad. Hij sprak z'n machtige spreuk uit en liep terug naar het stadje waar een groene gloed zich in de huizen verspreidde en de dorpsbewoners hun lichaam verlieten om zich te nestelen in de lijken van het kerkhof.

SEARCH AND RESCUE

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	9,0
speelbaarheid	8,5

+ Veel keuze in choppers
+ Origineel
+ Veel [illegible] missies
− Te weinig en soms onhandige cameraposities

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 166 aanbevolen), 16Mb RAM, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interactivison A/S
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-4222224

8,5

Een origineel spel dat veel afwisseling biedt. De gevarieerde missies maken het spel keer op keer anders en met name de natuur- en rampeneffecten zijn levensecht. Een grote pluim voor Interactivision.
JAN

POWER TIP
Bij evacuatiemissies heb je een grote transporthelicopter nodig, zoals bijvoorbeeld de Boeing CH-46 F Sea Knight.

Nu eens niet Search & Destroy maar Search & Rescue. Een humaan spel waar je per helicopter verschillende reddingsacties kunt uitvoeren.

REDDEN
Je kunt tegenwoordig geen televisie aanzetten of je wordt bedolven onder Reality TV of Rescue 911. Of je dergelijke programma's nou rotzooi vindt of niet, het blijft uitzonderlijk hoe sommige [illegible]

CHOPPERS
[illegible] derden tellers, wijzers en radars maar kun je een chopper [illegible] Je hebt overigens per [illegible] uit welke chopper je voor welke missie gebruikt. Zo zul je in sommige situaties een kleine, wendbare [illegible] nodig hebben en een andere keer is een logge, grote transporthelicopter van levensbelang.
Je zult wel een paar keer moeten uittesten welke helicopter het meest geschikt is voor een missie, maar in de zeer overzichtelijke handleiding staan alle choppers uitgebreid beschreven.

MISSIES
[illegible] Disasters (rampen), Search Missions, [illegible] Environment and Wild Life (natuur en milieu), Police Missions. Deze [illegible] Zo dien je bijvoorbeeld bij de Disasters [illegible] moeten redden, verdwaalde woestijnreizigers uit de Sahara moeten plukken, een fotograaf zo dicht mogelijk bij een kudde olifanten proberen te krijgen, dolfijnen moeten redden, een in[illegible] De tijd tikt [illegible]

Dat gaat fout. Ik voel het.

Ojee! Brand! Brand! Brand!

S.O.S., een olietanker staat in de fik, hulp is noodzakelijk.

Geen nood! Daar komt supergrover to the rescue.

Hang 'm maar stil, maatje!

Eén voor één worden de overlevenden aan boord getakeld. Ik ben de held.

Moto Racer

Ken je Moto Racer op de PC? Eén van de mooiste race-games tot nu toe, toch? Nu is er eindelijk een PlayStation versie. Maak je engine maar vast nat: hier gaat gescheurd worden.

PIXEL-KLONTJE

'Road rash meets Outrun' is misschien wel de beste omschrijving van dit leuke racespelletje, dat grote furore maakte op de PC. Nu heeft de Franse ontwikkelaar Delphine Software ook een PlayStation-versie gemaakt, die het wat graphics betreft helaas moet afleggen tegen zijn PC-papa. Terwijl de achtergronden wel mooi gemodelleerd zijn en de verschillende tracks echt veel van elkaar verschillen, is het beeld van de racer zelf een wel hele lullige klont pixels geworden, vooral als het gaat om de hoge-snelheids races.

TWEE GAMES IN ÉÉN

Je kan in Moto racer namelijk op twee manieren racen: op het circuit, waar je liggend op je bolide enorme snelheden kan maken en op de crossbaan, waar je eerder moet uitblinken in stuurskills. En skills zijn zeker nodig om het in Moto Racer tot een goed einde te brengen, want de races gaan in een moordend tempo en de AI-computer tegenstanders zijn niet van gisteren. Eén keer verkeerd remmen en je bent het peloton voorgoed kwijt.

AUW!

Je gaat in Moto racer vrij vaak op je bek. Dit komt vooral doordat je op het verkeerde moment de turbo-knop in wilt drukken, die er voor dient je motor op zijn achterwiel te zetten, waardoor je nog hogere snelheden weet te bereiken. Helaas ben je op je achterwiel nog minder wendbaar dan een schoolbus en lig je - voordat je het weet - aan de kant te janken. Helaas gaat dit ongeluk niet gepaard met een grafisch mooi uitgewerkt spektakel van rondslingerende motoronderdelen en lichaamsdelen maar zit je een paar tellen later weer ongeschonden op je bike. Hij kan namelijk bijna niet stuk, net als de onverwoestbare wagens in Porsche Challenge.

POWER TIP
Gebruik de turbo knop met mate.

GROTE KEUS

Heel mooi is de enorme verzameling verschillende motoren die elk een unieke rijstijl hebben en verschillen in snelheid, wegligging, stabiliteit en acceleratie. Het kan enorm uitmaken als je eenmaal de bike hebt gevonden, die goed aansluit op jouw wensen. En heb je eenmaal de fiets die je ligt onder je gat, dan blijk je in een andere course ook weer een andere motor nodig te hebben, want dan moet er gecrosst worden en dat gaat niet op zo'n bakbeest.

MOOI

De crosscircuits zien er wat mij betreft het mooist uit en zijn het spannends om te rijden. De straten uit het hoge snelheids-circuit kennen we nu zo langzamerhand wel uit de honderden andere racegames, die zij aan zij in onze kast staan. Ik hou het daarom zelf op het off-road racen. Als je in die tracks met turbo over de bochels rijdt ga je soms zo hoog, dat je motor bijna de baan uit wordt gelanceerd. Flink oefenen dus!

POWER TIP
Probeer alle motors uit en kies de lekkerste.

RAPPORT

graphics	6^4
geluid	7^7
originaliteit	6^6
speelbaarheid	8^1

- ▲ Lekker snel
- ▲ Veel motoren
- ▲ Vette crosscircuits
- ▼ Matige graphics

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Delphine Software
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 0800-9405555

7^2

Natuurlijk is Moto Racer geen uniek spel en moet het opboksen tegen zware concurrenten als Grand Tour 98 van Activision en VMX Racing van Playmate. Toch kan je absoluut leuke momenten beleven, zeker bij het crossen door de modder.
ANDREAS

Ik dacht toch echt dat we nu alle bommen en granaten hadden opgemaakt en elk stuk oorlogstuig erdoorheen hadden gejaagd. Zijn er überhaupt nog wel soldaten over? Blijkbaar wel, want we gaan weer eens vechten. Ditmaal in een stoere tank.

Aha, de verborgen basis

Waar is de disco?

STEEL REIGN

MAKE WAR NOT LOVE

Terwijl we hier in de echte wereld druk bezig zijn met de totstandkoming van de wereldvrede en zalen vol volksvertegenwoordigers het proberen eens te worden over wapenstilstanden en vredesverdragen, [illegible] het in de spelletjeswereld nog niet echt zo vlotten met die peace. [illegible] daar in het werk- [illegible] worden geen [illegible] wordt gevochten. En waarom eigenlijk en tegen wie? Dat weten we al lang niet [illegible]

En terugschieten dat doen ze wel in Steel Reign, misschien wel een beetje te veel [illegible] op een verse hoop stront. En ditmaal heeft die hoop stront de vorm van een tank, leuk hè? Maak je borst dus weer eens nat en hef een fier strijdlied aan: hier gaat gevochten worden.

EEN GOED BEWAARD GEHEIM

Ergens diep in de woestijn ligt een verborgen basis waar experimentele gevechtstanks in elkaar worden geknutseld. Al maandenlang staan de computers in het ontwikkelingscentrum te ronken om de laatste berekeningen voor de tanks te maken. En laten die berekeningen nou bijna af zijn als er aan de horizon een gigantische hoeveelheid vijanden verschijnt, die als een zwerm sprinkhanen op onze supergeheime basis afkomen en het op de nieuwe tanks hebben gemunt.

Tja, wat doe je in zo'n situatie? Simpel toch, je ontsteekt het zelfvernietigingsmechanisme en stapt in je hypermoderne tank to do some serious fighting!

CHOOSE YOUR WEAPON!

In Steel Reign heb je de keuze uit een elftal tanks, die allemaal uniek zijn wat snelheid, shields en bewapening betreft. Kies dus een tank die bij je past.

In de Copperhead kun je rustig door het vijandige gebied tuffen en je tegenstanders een voor een verrassen op een salvo uit je dubbele boordkanon.

POWER TIP

Kies de juiste tank bij de juiste missie.

De Venom daarentegen is eerder een hovercraft dan een tank; verschrikkelijk kwetsbaar, maar supersnel en wendbaar.

Alle tanks kunnen in principe de vijand aan maar het best gaat het in de tank die past bij jouw gevechtsstijl.

TURN IT AROUND

Leuk van Steel Reign is het draaibare kanon, iets wat veel andere tanksims missen. Net als in het echt kun je vrolijk rechtdoor rijden, terwijl je links en rechts tegenstanders uitschakelt. Ook als je schild aan de voorkant gefuckt is, kan je je gewoon omdraaien en met je kontje naar de vijand gaan staan. Wel snel op zoek naar een powerup, die je schild weer tot volle sterkte herstelt.

GEZELLIG

In de dual-player mode, speel je splitscreen in battle-arena's, net als in de arcade. helaas zie je ook waar de tegenstander zich heeft verstopt, aangezien je simpelweg met hem mee kan kijken. Een beetje onhandig.

Over de graphics en geluid valt niet veel te vertellen. Het doet zijn job en stelt niet teleur, zolang je geen wereldschokkende prestaties verwacht.

POWER TIP

Spring zorgvuldig om met je ammo.

RAPPORT

graphics	7°
geluid	7°
originaliteit	5°
speelbaarheid	7°

▲ Schiet alles kapot

▲ In een tank

▼ Saai

▼ Hele ouwe koek

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: SISA
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

6⁵

Een aardige game met lekker veel actie: 'Schiet alles kapot vanuit een tank'. Kan in de kast bij 'Schiet alles kapot vanuit een helicopter, met een auto, in de trein, op de fiets, in een kano vanuit een ...'

ANDREAS

Command & Conquer Red Alert

Eindelijk dan, een jaar na dato, de PSX versie van een van de best verkochte PC titels van '97. Leg die muis opzij en pak je joypad, want nu kan je eindelijk veroveren, vermoorden en vermorzelen ... in luie stoel.

RAPPORT

graphics	7^0
geluid	8^5
originaliteit	8^5
speelbaarheid	9^5

- ▲ C&C hoort in de kast
- ▲ Simpele doeltreffende bediening
- ▼ 'Yes sir, yes sir affirmative'
- ▼ Resolutie had hoger gemogen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Prijs import: ƒ 159,- Bfr. ca. 2900
Fabrikant: Westwood
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel: 030-2369232

8^4

Ik kan me niet voorstellen dat er een zichzelf respecterende gamer is, die niet weet dat hij Red Alert moet aanschaffen. Want ondanks de wat lagere resolutie blijft het verschrikkelijk verslavend en bijna oneindig speelbaar.
ANDREA

OP D...

Maanden... Red Alert in de ... top-10 van de meest verkochte PC-games en hoewel dit soort real-time stragegy games echt van die typische PC titels zijn, kon het natuurlijk niet uitblijven dat producent Westwood een versie voor de PSX ... Eindelijk kan ... 'Red Alerten' vanuit het gemak van mijn sofa in plaats vanaf de ongemakkelijke stoel achter mijn bureau.

LO-RES

Die zitp... is waarschijnlijk meteen het grootste voordeel dat de PlayStation heeft tegenover de PC, want voor de rest kan je natuurlijk niet opboksen tegen de kwaliteiten ... vette PC, die ... beter geschi... strategy- en sim-games.
Wat ik alleen niet snap is waaro... PSX versie van Red Alert het op grafisch gebied een beetje laat afweten. Want waar de PC ... verschil heeft tussen DOS-weergave met een vrij lage resolutie en een hi-res beeld als het spel onder Windows draait, moet de Sony bezitter het helaas doen met een lage resolutie en kan er niet worden gekozen voor een betere afbeelding.

SUPER-STREAMS

Gelukkig mag de PSX bezitter zich wel verheugen op veel betere intro- en tussenfilmpjes. Deze streaming videos zitten niet in de PC-versie en zijn echt supervet qua graphics en superknullig qua acteerprestaties, dus heel erg grappig.
Voor het begin van elke missie word je uitgebreid gebrieft door ... norse gen... een acteer... waarmee je ... niet eens een baan kan krijgen bij een Nederlandse soapserie en in de introfilm maakt een joodse geleerde korte metten met een jongen, die wanhopig probeert op Adolf Hitler te lijken, maar genadeloos door de mand valt.

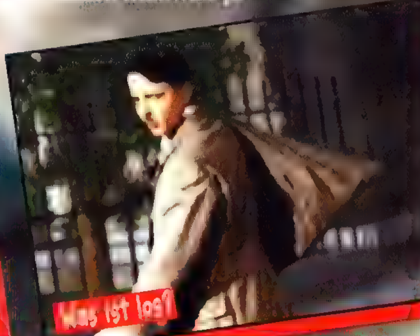
ONEINDIG

Voor de rest is deze versie nagenoeg identiek aan zijn PC broer en zal bijna iedereen de game wel kennen. Ik zal jullie daarom niet vermoeien met een uitleg, maar ik kan jullie wel aanraden om, in ieder geval als je het spel toch nog niet kent, als een speer naar de dichtstbijzijnde gamesshop te sprinten en deze game in huis te halen, want je zal geen moment genoeg krijgen van deze titel.
Zelfs als je alle missies hebt uitgespeeld, en dat duurt wel een tijdje, kan je in de zogenaamde Skirmish Mode lekker vechten tegen één, twee of zelfs drie computertegenstanders. Dan is het zaak om zo snel mogelijk een self-sufficient systeempje op te bouwen, dat binnen korte tijd kan uitgroeien tot een gigantische oorlogsmachine, waarin je beschikt over vliegtuigen, helicopters, onderzeeërs en honderden soldaten, waarmee je kan aantreden tegen je tegenstander.

LEKKER LINK

Het allerleukst is het natuurlijk om te spelen tege... mens van vlees en bloed en dat kan ook met Red Alert. Je hoeft alleen maar aan een vriendje te vragen of hij zijn PSX meeneemt en dan kan je de twee machines op elkaar aansluiten met een link kabel. O ja, je vriendje moet natuurlijk ook zijn eigen TV meeslepen anders heeft het geen zin.
Ik heb dit zelf nog niet geprobeerd aangezien niemand van mijn vrienden met zijn Trinitron in Amsterdam de straat op wil, maar ik weet hoe tof het is om op de PC tegen anderen te spelen over een netwerk of via het internet.

Hè, hè, hè.


Was ist los?

Dit mannetje is levend geroosterd.

POWER TIP
Haal een extra PlayStation en TV in huis en koop een linkkabel.

Selecteer je units.

En schiet alles kapot.

De Utrechtse heuvelrug

NINTENDO64

shortcuts

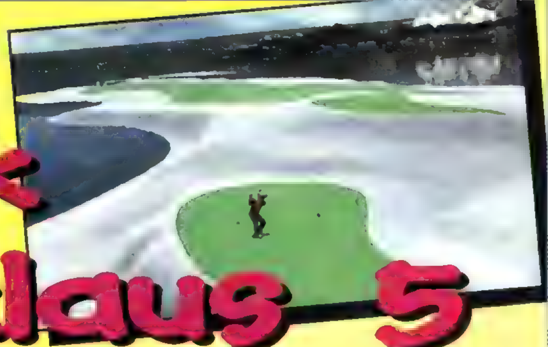
DEADLOCK 2

Het vervolg op Deadlock is goed geworden. Ik zeg goed en niet prima of enig ander superlatief, daarvoor zijn er gewoon te veel (nog) betere games op de markt.
Ook in deel twee kies je een alien ras dat een basis moet bouwen, onderzoek moet verrichten en units moet trainen. Grote kritiek op het eerste deel was de beperkte AI van de computer tegenstanders. De interactie van de andere aliens is nu veel uitgebreider. Zo kun je je bedienen van diplomatie, handel en zijn de diverse aliens een stuk feller. Hierdoor krijgt Deadlock 2 een hoger Sim-gehalte dan voorheen.
Je kunt pacten sluiten en ook weer ontbinden, hetgeen vaak niet zonder gevolgen blijft. Zorg dus dat je een troepenmacht klaar hebt staan met flinke lasers om vijandelijke aanvallen af te slaan. DL 2 bevat bovendien een map editor en je kunt ook vechten op het Net. Fantastisch!

WIM

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8.0 ORIGINALITEIT: 7.0 SPEELBAARHEID: 8.0

Jack Nicklaus 5



Er verschijnen de laatste tijd veel golfgames op de PC en dat is niet zo vreemd, want deze elite-sport wordt steeds populairder. Helaas lijken die spelletjes nogal op elkaar en werk je vaak het bekende rijtje banen af. Jack Nicklaus 5 mag echter origineel genoemd worden. Je kan kiezen tussen vijf, mede door golfveteraan Nicklaus zelf ontworpen, courses.
En daar zit 'weird stuff' bij. Wat dacht je bijvoorbeeld van een balletje putten op Antarctica. Wel even om de pinguïns heen slaan graag.
En als de vijf banen je gaan vervelen, maak je gewoon je eigen course met Jack's Golf Course Designer. Je kunt het echt zo gek maken als je wilt. Bosjes, bunkers, water, kuilen, vuilnis, flikker het maar op de baan. Nee, met deze lekker spelende game kun je een tijdje voort. Zet het geluid in het begin wel even uit, want die bluesmuziek kan echt niet.

J.J.

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 9.0 SPEELBAARHEID: 8.5

GRAPHICS: 7.5 GELUID: 7.0 ORIGINALITEIT: 6.0 SPEELBAARHEID: 5.5

PGA Tour 98

Vroeger snapte ik geen snars van golf en dat hoefde ook niet, want het was een sport voor omhooggevallen sukkels en rijkeluisknakkers.
Maar nu heb je Tiger Woods en is golf ineens de bom. Hoogste tijd dus om me eens flink te verdiepen in putters, greens en clubs. Want daar gaat het om in golf, dat wist ik nog wel van PGA '97.
Wat ik me ook nog herinnerde waren de ellendige laadtijden, de vrij beperkte gameplay en het feit dat je maar twee verschillende courses had, waar je je op kon uitleven.
En ziedaar: PGA '98 heeft er wel vijf en ze bestaan nog echt ook! Jammergenoeg is de tijd tussen het instellen van de slag en de slag zelf nog steeds zo lang, dat ik ergens bij de vierde hole in slaap sukkelde.

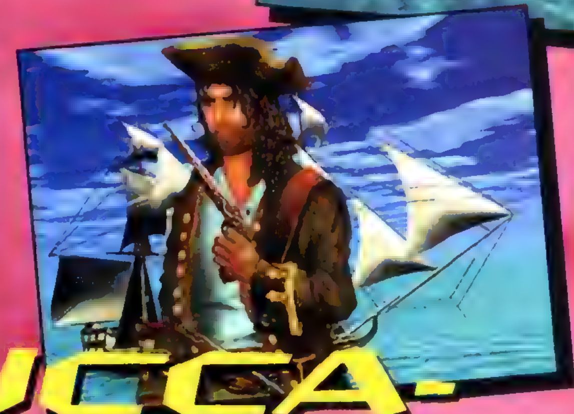
ANDREAS

GRAPHICS: 7.4 GELUID: 6.0 ORIGINALITEIT: 7.8 SPEELBAARHEID: 8.3

BUCCANEER

Buccaneer is een 3D adventure die zich afspeelt in de Caribische zee zo rond de zeventiende eeuw.
Als speler kun je een selectie maken uit een aantal kapiteins en verschillende schepen.
Als je dat eenmaal hebt gedaan, kun je het ruime sop kiezen. Natuurlijk begon ik gelijk met een battle maar er is ook een campaign, waarin je allerlei opdrachten moet vervullen om te winnen.
Je zult ook de nodige zeeslagen moeten voeren en proberen om je eigen schip heel te houden.
Het spel zit erg mooi in elkaar en vooral de gevechten zijn erg tof gedaan. Het enige dat me vreselijk irriteerde was het zeer eentonige deuntje op de achtergrond.
Maar buiten dat is Buccaneer een leuk spel en is de besturing erg simpel.

BAS



Eeuwig leven

N 64

TETRISPHERE

Oh wat is ie fijn, die tip van Schaevers Stijn. Codes invoeren bij New Name entry scherm.

Secret Characters:
duw L, C rechts, C onder
View Credits: typ als naam 'credits' in

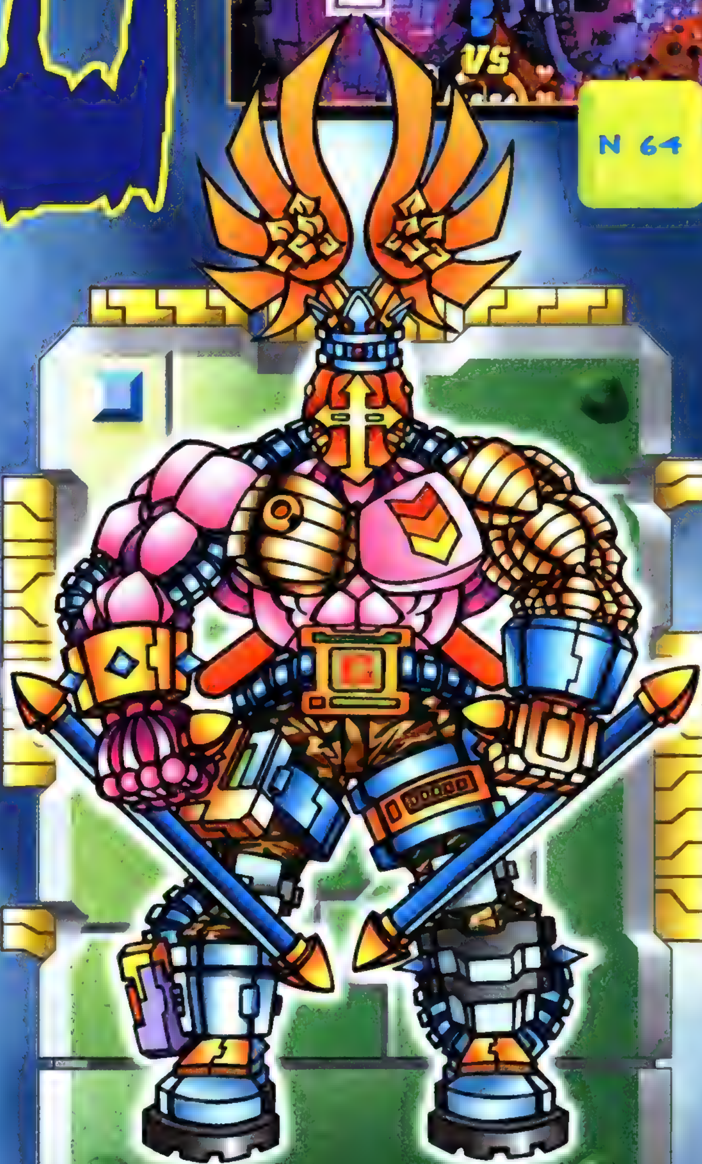
Hidden game:
typ als naam 'Lines' in

Toegang tot alle levels:
typ je naam in als:
Saturn symbool, ruimteschip symbool, rocket symbool, hart symbool, doodshoofd symbool.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Honderden lezers vroegen ons wanneer de nieuwe C&C verschijnt. Na een lang en gedegen onderzoek kunnen wij met een aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid vaststellen: ergens volgend jaar.

PC



Oh wat is het leven fijn als je redacteur van PU mag zijn. Ja, beste lezers ik ben in een uitmuntend humeur. Maar wat wil je, ik ben namelijk momenteel de trotse bezitter van een Pentium II, 300 Mhz! Nu heb ik dit volgens mij al verteld, maar ik raak er maar niet over uitgesproken. Verder is dit de laatste Eeuwig Leven van 1997. Een emotioneel moment, maar ook een mooie gelegenheid voor een blijk van waardering want waar zou deze rubriek zijn zonder jullie eeuwige bijdragen? Vandaar een Big Thanks aan iedereen die heeft meegeholpen en cheats heeft opgestuurd en we zien jullie graag terug in 1998! Alvast een happy game New Year!

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)
BELGIE: 0900-00000

(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

DOOM 64

Met deze levelcodes van Donny Heruer uit Vinkeveen verdwijnt de kerstdepressie als sneeuw voor de zon.

Level 3: BXLG 4GSH 46YJ L270
Level 4: CXBF CG5P 1G5G HOTL
Level 5: BX8L 5BNL WID5 W3KR
Level 6: BYS9 SBG? 78TS N2KL
Level 7: BCYJ HG1B 7BFZ ?SKL
Level 8: CX3F CG3P 1LDF HHSW
Level 9: FFMX MGPH ZVNX WDJC
Level 10: DVY8 YGDR PBYF 10JC
Level 12: M18C 2L5Z YS74 CG0B
Level 13: 4JDN RGGN G8VN T7LB
Level 14: 3ZH? KB5X SH2P WMVB
Level 15: 3GJL KBR9 BT36 7YLB
Level 16: TXLT GGDS 9PR7 68JL
Level 17: TDXH KBNJ 5Q64 W2JC
Level 18: IYID CQ53 ZNW? OXZC
Level 19: SDHE TBXR 30CZ ?X5C
Level 20: L5ZH 4HYQ 65GW KZKF
Level 21: CCCN TQ9F D759 R28L
Level 22: GVM7 WVQ7 MBSS M7QC
Level 23: GGRS P3Q7 MBSS M7QC
Level 24: Y1ZL VBGY CL11 FWBB
Level 28: WO4R 6HRZ P9R9 ZSLD

N 64

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Cheats van jullie aller eigenste Mark.
Om deze codes te activeren moet je in de Talk Mode zijn: T indrukken dus. Voor sommige codes moet je 'on' of 'off' intikken om ze laten werken.

JEDIWAANABE [on/of]: God mode
DEEZNUTS: Skipt het level
THEREISNOTRY: Einde van het level
ACCOONKING: Super Jedi
IAMAYODA: Light Jedi Master
SITHLORD: Dark Jedi Master
YODAJAMMIES: Full mana/Force
BACTAME: Full health
WAMPRAT: Alle items
RED5: Alle wapens
WHITEFLAG [on/off]: AI tegenstanders uit of aan
5858VR: Laat de kaart zien
SLOWMO[on/off]: Slow motion uit of aan
ERIAMJH [on/off]: Fly mode uit of aan

PC

QUAKE II

Cheats van jullie aller eigenste Bas.
Deze cheats werken met QTEST2, de Quake II technology test. Typ de codes in op de Quake command line (druk op ~).

GOD: God mode
NOTARGET: No target mode
NOCLIP: No cliping mode
GIVEALL: Alle wapens en items
GIVEJACKETARMOR: Je krijgt armor
GIVEBLASTER: Je krijgt dat wapen
GIVESHOTGUN: Idem
GIVESSHOTGUN: Idem
GIVEGRENADELAUNCHER: Idem
GIVEROCKETLAUNCHER: Idem
GIVESHELLS: Je krijgt die ammo
GIVECELLS: Idem
GIVEBULLETS: Idem
GIVEROCKETS: Idem
GIVESKUGS: Idem
GIVEMINES: Idem
GIVENUKE: Idem
GIVEQUAD: Quad Damage
GIVEINVULNERABILTY: Onkwetsbaar
GIVESILENCER: Silencer mode

BROKEN SWORD: SHADOWS OF THE TEMPLARS

Terwijl elke adventure freak zijn zwaard aan het plakken is in Broken Sword 2, krijg ik toch nog heel vaak die ene vraag over Broken Sword 1, namelijk *'hoe kom ik voorbij die geit in het kasteel?'*
Het antwoord is simpel: laat je eerst een keer beuken door de geit en klik terwijl je omhoog krabbelt meteen op het lange rek of de stok die daar ligt. Hiermee sluit je de geit in en kun je de trap af.

PC

GOLDENEYE

Heemskerk, for your eyes only: Jeroen Bruinzeel's gouden ogen vielen op de volgende geinige cheat **om in 4-player mode met drie dezelfde karakters tegen één andere te spelen.**
Kies de 4-player match, het karakter dat je 3 keer wilt laten voorkomen kies je als player 4. Kies voor speler 1, 2 en 3 een ander (maakt niet uit wie). Verander het aantal spelers van 4 naar 3, ga naar het characters scherm en noem daar character 4 nu 3. (bijvoorbeeld Player 4 was eerst Bond, selecteer dan Bond als player 3. Kies hierna een ieder als player 1 en 2).
Verander het aantal spelers van 3 naar 2, ga naar het characters scherm en noem daar character 3 nu 2. (zie voorbeeld hierboven 4 is nu 2). Kies nu een ieder als player 1. Verander het aantal spelers nu weer van 2 naar 4 en start het spel. Players 2, 3 en 4 zijn nu hetzelfde personage.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Cheats van jullie aller eigenste Jan.

DDDNSTBR: Invincibility
NDNLP: Spirit Mode
THMSCLS: All Weapons
LNJHNSN: Unlimited Ammo
JFFSPNGDNBRG: Infinite Lives
NGLCKCK: All Keys
JSNCRPNTR: Full Map
BKSTRD: Fly Mode
MTTSTBBNGTNB: Level 1 Warp
DRRNSTBBNGTN: Level 2 Warp
MKJNK: Level 3 Warp
PTNDNCN: Level 4 Warp
NNTND: Level 5 Warp
TRMNN: Level 6 Warp
JMDNN: Level 7 Warp
MRGRTTRR: Level 8 Warp
JHNTHMS: Longhunter Warp
STPHNBRML: Mantis Warp
GRGMLCHCK: Trex Warp
RNTRC: Campaigner Warp
RBCHN: Big Heads
GNNTRTMNT: Tiny Enemy
CRLSFNDNGS: Purdy Colors
SHNTRRNT: Gallery Mode
THTRTMBB: Show Credits
DNLDDCK: Quack Mode
FHGTBC: Show Enemies
JHNNCK: Disco Mode

PC

PC

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Een slimme truc van Leon Skywalker uit Amstelveen. Als je valt druk dan meteen op F9: quik save game. Laad nu het oude spel en als je goed getimed hebt, kom je levend terecht op de grond en ben je niet af. En Obi Ben Kenobi zag dat het goed was.

REDNECK RAMPAGE

Hier volgt een bloederige tip van Paul en Remco uit Purmerend.
Ga naar het 1e level van de 1e episode. Ga nu bij de rotonde staan waar de auto rijdt. Duw nu het mannetje op de weg (je kunt hem duwen als hij niet schiet). Het resultaat is een vette splash en een fontein van bloed: het mannetje vliegt hoog de lucht in en spat op de grond uit elkaar. Eet smakelijk.

PC

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Derk-Jan ten Ham uit Ede geeft flink gas en scheurt voorbij met de volgende tips.

Race tegen Hannya
In de Championship Mode moet je alle drie de courses winnen om de optie te krijgen om tegen Hannya te rijden.

Race tegen Deus
In de Championship Mode moet je alle drie de courses tegen Hannya winnen om Hannya's auto te krijgen. Nu kun je tegen Deus rijden in de Challenge Mode.

Mirror Mode
In de Championship Mode moet je alle drie de courses tegen Deus winnen om zijn auto te krijgen. Nu kun je ook de drie Mirror banen rijden.

Win elke race
Je moet de Kingroader hebben (de gele Jeep) en in het aanpassingsscherm moet je de aerodynamics zo ver naar rechts zetten als mogelijk is. De maximale snelheid zou nu 205 km/uur moeten zijn. Als je nu gaat racen, plak je vast aan de grond alsof er supersterke lijm onder je wielen zit. In de bochten en zelfs op sneeuw rijd je nu stukken makkelijker.

Geheime tunnel
Als je de Downtown baan rijdt, moet je als je op de top van de heuvel bent net voor de waterval onder de boom door rijden. Dan kom je in een geheime tunnel die veel makkelijker is dan de gewone baan en win je een hoop tijd.

N 64

TIP VAN DE MAAND

THE NEED FOR SPEED II

Altijd en eeuwig maar die behoefte aan snelheid! Doe nou eens een keer rustig, voor je het weet word je geflitst! Maar oké, dit is wel een vette cheat dus misschien dat Johan van Beek met een spel naar keuze wat meer relaxed wordt.

Code	En dan...
armytruck	rijd je in een legertruck
bmw	rijd je in een BMW
bus	rijd je in een gele schoolbus
commanche	rijd je in een Commanche pick-up
jeepyj	rijd je in een Jeep
landcruiser	rijd je in een Toyota landcruiser
mercedes	rijd je in een Mercedes
miata	rijd je in een Mazda Miata
quattro	rijd je in een Audi Qaattro
semi	rijd je in een vrachtwagen
snowtruck	rijd je in een (bevroren)legertruck
vanagon	rijd je in een VW Combi
volvo	rijd je in een Volvo stationwagen
vwbug	rijd je in een VW Kever
vwfb	rijd je in een VW fastback
drive29	rijd je in een Monolithic Studios Bus
drive30	rijd je in een limousine met zwembad
drive31	rijd je in een lelijk Eendje
drive36	rijd je in een kruiwagen
drive37	rijd je in een WC-hokje
drive38	rijd je in een T-Rex
drive39	rijd je in een kar zonder paard
drive40	rijd je in een souvenir winkeltje 1
drive41	rijd je in een souvenir winkeltje 2
drive42	rijd je in een souvenir winkeltje 3
drive43	rijd je in een boomstam
drive44	rijd je in een houten kist
drive45	rijd je in een monorail
drive46	rijd je in een futuristische politiewagen
drive47	rijd je in een soort UFO
drive4	rijd je in een soort vuilniswagen
drive49	rijd je in een besneeuwde houten kist 1
drive50	rijd je in een besneeuwde houten kist 2
redracer	rijd je met de zeer strakke Ford Indigo
hollywood	rijd je op een geheime baan
pioneer	alle geheime auto's krijgen een Pioneer motor
slip	rijd je lekker glibberig

PC

EXCALIBUR

PC

Om toegang te krijgen tot de cheat codes, pauzeer het spel door ESC in te drukken en F12 ingedrukt te houden tijdens het intypen van het volgende.

↑,↑,↑,←,←,←,←,← = Full Health

↑,↑,←,←,→,→,←,← = Full Sword Power

↑,↑,←,←,→,→,←,← = Skip Level

Laat F12 los, kies continue en druk op SPACE BAR.

PLAY STATION

HERCULES

Bij de baard van Zeus! Jeffrey Buitenhuis uit Apeldoorn zal waarschijnlijk de toorn van de Griekse Goden over zich heen krijgen met deze cheat.
Ga naar het password waar je de potten moet draaien. Draai nu: paard – paardmens – paardmens - slangen. **Nu sla je een paar levels over**.

STAR FOX

N 64

Bas Opdam is zo sluw als een vos en schittert als een ster dankzij deze cheats.

Geheime uitgangen

Corneria: red eerst Falco van zijn achtervolgers en vlieg dan door de bogen in het water. Falco leidt je dan naar de uitgang voor Sector Y.
Meteo: Vlieg door de zeven warp ringen in het level en je kan via een bonuslevel naar Katina.
Sector Y: Schiet honderd of meer vijanden neer en je kan naar Solar.
Zoness: Schakel onderweg alle lichten uit en je mag naar Sector Z.
Sector X: Schakel de Robot uit voordat hij Slippy een klap geeft en je gaat naar MacBeth.
MacBeth: Schiet alle acht hendels omver zodat de trein verkeerd gaat. Dan mag je naar Area 6.

Medailles

Het is mogelijk om in elke level een medaille te halen, maar daarvoor moet je eerst een bepaald aantal vijanden hebben neergeschoten. De aantallen zijn: Corneria: 150, Fortuna: 50, Sector X: 150, Meteo: 200, Aquas: 150, Titania: 150, Area 6: 300, Sector Y: 150, Solar: 100, MacBeth: 150, Venom 1: 200, Katina: 150, Zoness: 250, Sector Z: 100, Venom 2: 200.

Geheimen

1. Als je met de landmaster (tank) in de V.S. mode wilt, moet je eerst de medaille halen op Venom.
2. Om expert mode te krijgen moet je alle 15 medailles halen.
3. Om een leuker titelscherm te krijgen moet je alle medailles in expert halen.
4. Als je lockt op een tegenstander in een groep en je raakt, dan krijg je een +3 hit bonus. Zo heb je dus sneller het goede aantal voor een medaille.

LORD OF THE REALMS

Frederik Thuys schold ons de huid vol over Lords Of The Realms. Scheiden doet geen pijn en Thuysepuisje is zo gefrustreerd dat we maar snel zijn tips in het blad zetten anders gaat hij nog huilen.

Om een groot kasteel te veroveren

1500 archers laten schieten op de archers in het kasteel, als die de pijp uit zijn, druk dan op autocalc battle. Het kasteel is van jou.

400 boeren, 400 knights, 200 maceman

Laat eerst de boeren de gracht dichtgooien (niet allemaal tegelijk; drie per keer op een rij is genoeg). Laat nu de brug inbeuken. Maak met een knight alle tonnetjes met pek kapot, vermorzel de andere soldaten met je knights. Beuk de middenpoort in met je maceman, vermorzel de rest en pak de vlag.

Om een kasteel te verdedigen

Zoveel mogelijk archers en crossbow-men inzetten en de computer laten beslissen. Als je die niet hebt, verdedig dan met knights en pike-men.

PC

WARCRAFT II: THE DARK SAGA

PLAY STATION

Smeer die groene schmink maar om je gezicht en haal je hakbijl maar uit het vet. It's ORC time met de paswoorden van Jimmy Pochet.

Tides Of Darkness	*Humans*	*Orcs*
Level 1:	HLLBRD	ZLDR
Level 2:	MBSHTM	RDTHLL
Level 3:	HSTHSH	RCSTHS
Level 4:	TTCKNZ	SSLTNH
Level 5:	HTLBRD	RCTLBR
Level 6:	DNLGZ	BDLNDS
Level 7:	GRMBTL	FLLFST
Level 8:	TYRHND	RNSTNT
Level 9:	BTTLTD	RZNGFT
Level 10:	PRSNRS	DSTRCT
Level 11:	BTRYLN	DDRSSQ
Level 12:	BTTLTC	TMBFSR
Level 13:	SSLTNB	SGFDLR
Level 14:	GRTPRT	FLLFLR
Beyond The Dark Portal	*Humans*	*Orcs*
Level 1:	LLRSJR	SLYRFT
Level 2:	BTTLFR	SKLLFG
Level 3:	NCMRNT	THNDRL
Level 4:	BYNDTH	RFTKFN
Level 5:	SHDWSS	DRGNSF
Level 6:	FLLFCH	NWSTRM
Level 7:	DTHWNG	SSFZRT
Level 8:	CSTFBN	SSLTNK
Level 9:	HRTFVL	DPTMBF
Level 10:	BTTLFH	LTRC
Level 11:	DNCFTH	YFDLRN
Level 12:	BTTRTS	DPDRKP

LITTLE BIG ADVENTURE 2

WALKTHROUGH DEEL 2

DESERT ISLAND

Loop naar het dorp en ga naar het huis met de grote telescoop. Spreek de Grobo aan (Jerome Baldino). Hij geeft je nu een stuk van een auto, dat je vrouw nodig heeft om de auto te maken. Ga naar het huis van de Magiër. Praat met de vrouw. Pak het flesje uit de kast en ga dan terug naar Citadel Island.

CITADEL ISLAND

Ga naar je huis. Geef het stuur aan je vrouw en ga weer naar Desert Island om de portable radio bij Jerome op te halen.

DESERT ISLAND

Loop, als je de radio hebt opgehaald en de boodschap van Zoe hebt ontvangen, naar de haven. Pak de auto en zoek een begraafplaats met een groot hoofd met vlammende ogen op de achtergrond. Als je de begraafplaats hebt gevonden rij dan, als je recht voor het hek staat, links om de rotswand heen. Nu vind je een doorgang. Stap uit de auto en ga er doorheen en je ontmoet wederom Joe the Elf als Joe the Schelp. Je kunt nu niets voor hem doen dus neem gewoon het pad langs de rots en ga door de deur van de 'School of Magic'. Praat met Grobo en ga de andere deur door. Loop voorzichtig langs de tafels en probeer de spoken niet te raken. Loop het trappetje op en ren snel langs de muur om niet geraakt te worden door de ballen. Pak de sleutel uit de kist en loop weer voorzichtig tussen de spoken door.

Open het hek met de sleutel. Loop naar het Rabbibunny meisje en praat dan met de Rector. Als deze aan je vraagt of je lid wilt worden van zijn school dan zeg je "I'm not". Loop nu de hele school weer uit. Loop dan naar het Temple Park (zorg wel dat je minstens 11 kashes hebt!) Praat met de portier en antwoord met "Okay by me!".

TEMPLE PARK

Loop naar het schiettentje en praat met de man. Antwoord: "Okay.." en zorg dat je minstens twee eendjes raakt. Neem gerust de tijd. Als dit lukt kijk dan naar de demo.

Probeer in de tempel zoveel mogelijk paddestoelen te pakken! Er zitten namelijk 30 kashes in elke paddo!

Spring eerst naar het platform links onder je. Ga op de punt staan en spring naar het platform schuin daarvoor. Val nu schuin naar achter en je hebt 90 kashes. Als je tenminste 120 kashes hebt (na een tijdje worden de muntjes hartjes en magic bottles, ook niet verkeerd) ga je terug naar The School Of Magic en praat met de Rector. Zeg nu dat je leerling van zijn school wilt worden en loop hem achterna.

TEST 1: Het is nu vooral een kwestie van rustig en goed mikken met je magic ball. Schiet wel een beetje op want je hebt niet veel tijd om alle doelen te raken. Als je deze test hebt gehaald, krijg je een handige blowgun. Met deze blaaspijp kun je snel en gericht schieten.

TEST 2: Je moet de Gele bloem bemachtigen. Rij met je auto naar de begraafplaats. Als je bij het voorste hek staat, rij je links voorbij de twee bruine bomen langs de rotswand. Heel even verderop kun je de rotswand op. Rij door, spring over een schans, pak de Gele Bloem en spring weer terug. Breng de bloem naar de Rector. Je krijgt nu een hoorn waar je hartjes in kunt opslaan om deze later te gebruiken. Loop naar buiten naar Joe The Elf (die dus nu een schelp is) en vuur 1 hartje met de hoorn op hem af.

Ga terug naar Citadel Island.

CITADEL ISLAND

Geef de Dino-Fly met de hoorn vijf hartjes en ga je huis in. Gebruikt de dartbord methode om hartjes te verzamelen met de Blowgun. Laad jezelf en de hoorn helemaal op. Ga naar buiten en praat met Dino-Fly. Antwoord: "The Dome of the Slate".

THE DOME OF THE SLATE

Kijk heel goed uit waar je loopt, hier is de volgorde. Eerst 8 hokjes naar voren, dan 2 hokjes naar links, 2 hokjes naar achter, 1 hokje naar rechts, 2 naar voren, 6 naar rechts, 10 naar voren, 4 naar rechts en 7 naar voren. Als je nu naar buiten gaat is de derde test ook voldaan. De Rector geeft je de Magical Slate. Ga naar Dino-Fly en vlieg naar Desert Island.

DESERT ISLAND

Ga naar de School en praat met de Rector. Loop naar buiten, volg de weg en zoek een ventje op een vliegend tapijt. Toon hem je diploma. Koop het pak. Loop naar de Haciënda en via de deur een binnenplaats op. Loop het stoombad voor vrouwen binnen. Loop nu naar buiten merk dat de haciëndabaas je "OUT, QUICK!" toesist.

Loop naar de toonbank, die is open en klim de ladder op. Praat met de slangenbezweerder, kijk door de verrekijker en ga weer naar beneden. Ga nu naar de binnenplaats en praat met Esmer. Antwoordt met: "Okay".

ESMER SPACESHIP

Bekijk de prachtige Alien-VVV films en tekst (op het verste apparaat schuin links). Pak de Translator van beneden.

ZEELICH/OTRINGAL

Volg de Esmer. Je belandt in de bak naast Joe The Elf. Wacht tot hij naast je staat en hoor wat hij te vertellen heeft. Wacht tot er iets tot de hersens van de agent doordringt en sla hem neer. Druk dan op de beide rode langwerpige knoppen. Loop naar boven en haal van de eerste rij knoppen de eerste over om de Mosquibee te bevrijden. Praat met hem.

Neem de onderste deur, dood de robot, zodat het hek ontploft. Loop rechtsom tot je bij een laag punt in de omheining van de hondentrainingsbaan komt. Loop de baan over en ga dan het tegenoverliggende gebouw binnen. Loop het gebouw door en ga de linker doorgang in en spring in het gat. Loop verder en in de shuttle-bay ga je rechts de verkeerstoren in. Haal van boven het Itinary Token (het rode radje in de machine).

Ga nu naar buiten en loop het schip in waar de mechanic aan het werken is. Ga het schip in. Stop de Token in de daarvoor bestemde machine.

Volgende maand het derde deel van de LBA 2 walkthrough.

PC

BIJNA NIX

f 20,- KORTING!

VOOR MAAR EEN TIENTJE LEES JIJ SJOSJI!

Een tientje is toch bijna nix? Dat moet zelfs jij met enige moeite toch wel kunnen missen? Vooral als je weet dat je nu voor dat tientje **SjoSji** kunt lezen! Dat zijn 8 nummers van het leukste blad vol strips, film, games & tv! Normaal zouden die 8 nummers je *f* 30,- kosten, dus je krijgt nu maar liefst ***f* 20,- korting!**

Ik neem tot wederopzegging een abonnement op SJOSJI en ik krijg eenmalig maar liefst ***f* 20,- korting** op de eerstvolgende 8 nummers. Dus ik betaal maar *f* 10,!

naam .... M/V

adres ....

postcode .... plaats ....

telefoon .... leeftijd ....

0112AAE-

[illegible] hem over en stuur hem naar SjoSji, Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem. Postzegel niet nodig! Maak nog geen geld over, wacht op de acceptgirokaart. Woon je in België? Stuur deze bon dan naar SjoSji, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Helaas mogen wij in België geen prijskorting aanbieden. [illegible] de laatste drie maanden geen abonnee van SjoSji bent geweest.

BELLER = SNELLER: 023 517 35 40

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Martijn Glasbeek moet haast wel een afstammeling van Kain zijn; zo angstaanjagend gedetailleerd als deze tips zijn. Hier volgt het eerste deel.
Spirit Forges geven je een beperkt aantal items voor 75% van je bloed, maar **99 items voor niks** is een stuk interessanter, niet?
Om dit voor elkaar te krijgen moet je Control Mind of Spirit Wrack hebben en controle nemen over je tegenstander. Ga met hem naar de Spirit Forge en je hebt 99 items en een mooie scène.
Om met een tegenstander naar binnen te gaan moet je wel de geheime doorgang gebruiken, als die er is. Mocht je nog niet alle Spirit Forges gevonden hebben, hier vind je ze.
Flay-Forge: Vanaf de ingang van de grot waar je de wolf morph krijgt, moet je naar boven gaan. Als je de goede weg neemt (ga zoveel mogelijk naar links), zie je hem vanzelf, er is hier ook een pilaar voor de vleermuis.
Secret Entrance: In Ziegsturchl (waar je vermoord bent; het eerste dorpje waar je komt) moet je naar het huis in het noordwesten, daar waar je als mens weggestuurd werd. Neem bezit van de man achter de bar, ga met hem naar de rechterkant van de bar, naar een verlichte plek. Je hoort een klik en er verschijnt een deur aan de linkerkant, ga met dezelfde man naar binnen en je gaat via een teleport naar de Spirit Forge.
Implode-Forge: De ingang is ten noorden van Steinchencroe en is alleen open bij volle maan.
Secret Entrance: Ga naar het huis direct ten westen van de noorder poort van Steinchencroe (het bordeel). Ga de trap op en ga naar de middelste kamer. Duw de stoel opzij en je ziet een opening in de muur. Neem controle over iemand in het huis en ga door de opening, daarachter zit een teleport.
Putresce-Forge: Als je naar Coorhagen loopt zie je een afgesloten grot, deze is open bij volle maan.
Secret Entrance: in het stadje Vasserbunde is een huis met een steen voor de deur. Gebruik de Mace op de steen en ga naar de westelijke kamer, ga terug naar de eerste kamer, daar is een deur naar de teleport.
Energy Bank-Forge: In het 1e deel van het moeras bij het huis van de Vampire Lord Vorador moet je naar de meest zuidwestelijke hoek. Spring naar het hogere gebied en pak de Energy Bank. Je ziet nu een spleet in de stenen wand, verander in mist en ga naar binnen.
Secret Entrance: Ga naar het huis (in hetzelfde moeras) waar je de Control Mind spell krijgt. Ga naar de eerste grote kamer en gebruik Control Mind om de mensen de knoppen om te laten zetten. Nu opent er zich een geheime deur in het noorden van de kamer. Ga nog niet naar binnen. Eerst naar de 1e deur in het noordoosten. Zet weer een knop om, er wordt een andere deur geopend. Ga naar binnen. Neem bezit van de man in de zuidoostelijke hoek om de knop om te zetten om de Heart Of Darkness te pakken.
Ga terug naar de eerste kamer en ga door de deur die je als eerste had geopend. Zet daar alle knoppen om en er verschijnt een trap. Daar zie je een teleport afgeschermd door een houten vloer. Spring hier als wolf overheen en zet de knop om. Nu kan je naar de teleport, deze leidt naar de Anti Toxin Forge.
Anti Toxin-Forge: De grot van deze Forge zit in hetzelfde moeras en is goed op de kaart te zien. Gebruik de Axes om de boom voor de grot om te hakken.
Heart Of Darkness-Forge: Op de weg naar Dark Eden zie je een gesloten poort staan, die is open bij volle maan. Je kunt altijd het monster achter de poort in bezit nemen om naar de Spirit Forge te gaan, maar dan moet je wel eerst een keer bij volle maan door de poort gaan om de bomen om te hakken die in de weg staan.
Tot zover luitjes, volgende keer deel 2 van Legacy Of Kain!

PLAY STATION

PC

MEAT PUPPET

Welcome tot the Puppet Show met Kermit The Kicker!
Invoeren tijdens het spelen:
- boom – kleine explosie
- dansmartbomb – alle vijanden op het scherm dood
- ingensta - munitie
- ingestw - munitie
- ingesth – full health
- ingeste – full health

PLAY STATION

N 64

EXTREME G

Een extreme vent, die Mike van Luxemborg.
Check this out. Voer je naam in als...

ANTIGRAV	om op zijn kop te racen
ROLLER	om als steen te racen
BANANA	voor een moeilijke besturing
Xtreme	om met een extreem hoge snelheid te racen
GHOSTLEY	om in een spookachtige omgeving te racen
UGLEYMODE	om Lo-Fi graphics te krijgen
FISHEYE	voor een lange afstands view
MAGNIFY	voor een korte afstands view

FORMULA 1 97

Serge Ran is hot, leeft hot en heeft hotte tips.
Voer, voordat je begint, de volgende namen in. Ga eerst naar het Driver Select scherm en dan naar Edit.

Voornaam	Achternaam	Resultaat
Box	Chatter	Je ziet verslaggevers op het scherm
Virtually	Virtual	Rij de races met virtual reality effecten
Zoom	Lense	Nu zie je de race vanuit een helicopter
Little	Weelz	De F1 bolide heeft hele grote banden
Cats	Dogs	Als het nu regent, regent het kikkers
Billy	Bonus	Vier extra tracks toegevoegd
Pi	Man	Rij de races in de Wipeout 2097 versie
Swap	Shop	Achtergrondmuziek en nieuwe sound effects

NBA HANGTIME

Derek Boudewijn uit Leeuwarden scoort met deze cheats meer dan een keiharde slam-dunk. Daar kan de heer M. Jordan nog een puntje aan zuigen!

Voor verborgen spelers: ga eerst na Enter Name en typ daarna de goede naam en de cijfers in.

Amrich 2020	Munday 5432
Barbo 5000	MXV 1014
Carlos 1010	Nick 7000
Daniel 0604	Nfunk 0101
Danr 0000	Patf 2000
Divita 0201	Perry 3500
Eddie 6213	Quin 0330
Eugene 6767	Root 6000
Inife 6000	Shawn 0123
Morris 6000	Sno 0103
Mortal 0004	Turmel 0323

Geheime opties: ga eerst naar het Tonight's Matchup Scherm. Typ daar de volgende getallen in. Gebruik de Turbo knop (B) voor het eerste cijfer, de Shoot knop (pijltje naar beneden) voor het middelste cijfer en voor het laatste cijfer gebruik je de Pass knop (pijltje naar rechts).

025 - Baby Sized Players
048 - No Music
111 - Tournament Mode
120 - Fast Passing
273 - Stealth Turbo
390 - No Pushing
461 - Unlimited Turbo
552 - Hyper Speed
610 - No Codes Allowed
616 - Block Power
709 - Quik Hands
802 - Maxium Power
937 - Goal Tending

Geheime codes: ga eerst naar het Tonight's Matchup Scherm. Typ daar de volgende codes in.
Big Heads: Omhoog inhouden, Turbo en Pass tegelijk
Huge Heads: Omhoog, Omhoog, Pass, Turbo
No Tag Arrow: Links, Links, Pass, Turbo
No Drift: Beneden, Beneden, Shoot, Turbo

Verander Rodman's haarkleur: ga naar het Team Select scherm. Ga daarna naar Chicago Bulls en druk op Pass.

PC

HEXEN 2

Wij redacteuren roepen "we kunnen niet heksen!", als we de deadlines niet halen. Pim Bosman uit Enschede kan dat wel. Dat wil zeggen 'Hexen'.
Druk op ~ en typ nu:
impulse 9: Alle wapens en mana
impulse 14: Schapen
impulse 23: Toorts
impulse 25: Tomb of Power
impulse 39: Vliegen
impulse 40: Volgende level
impulse 43: Alle goodies
god: God mode
no clip: No clipping mode
Notarget: Invisibility aan/uit
restart: Restart het level
sv-gravity**: verander zwaartekracht in ** [**=cijfer]
name*: verander je naam in* [*=naam intypen]
give h***: *** health erbij [***=cijfer, bijv.999]
give 2: wapen nr. 2
give 3: wapen nr. 3
give 4: wapen nr. 4

PLAY STATION

WCW VS THE WORLD

Martijn van Eck stuurde ons een enorm pakket vol cheats, tips, recepten, liefdesverklaringen, beursberichten, roddels, en trucs. Dit is er eentje.

Verborgen Vechters

Door de acht bosses te verslaan, worden ze toegevoegd aan de lijst van speelbare fighters en kunnen dus uitgekozen worden in elke mode behalve in de league mode.

Eerst speel je een league challenge en vecht je met een JR class worstelaar. Zorg dat je alle zes divisions wint met dezelfde worstelaar en je moet tegen een boss vechten.

Als je alle zes divisions gewonnen hebt, komt er een nieuwe divisie genaamd Super R. Zorg dat je deze ook wint en je moet tegen de geheime vechter Jaguar aantreden.

Zorg dat je deze zelfde truc ook doet in de zwaargewicht klasse. Je moet tegen dezelfde bosses vechten gedurende de zes divisions. Zijn ze eenmaal verslagen dan verschijnt er een nieuwe division plus een verborgen vechter.

Om als de oude Hogan of Sting te vechten druk je op start (in plaats van X) om ze kiezen. Doe hetzelfde met Masahiro en hij zal met een NWO shirt aan vechten.

PC

CONQUEST EARTH

De strijd om de Aarde gaat genadeloos door. Nick van de Meij uit Nieuwkoop helpt je een handje.
Maak eerst een kopie van het bestand Work-area.
Speel een campaign. Kijk iedere keer in de Work-area wat er is veranderd (je moet wel steeds saven als je bijvoorbeeld iets hebt uitgevonden).
Houd dat bij of maak er een kopie van. Dit moet je ongeveer een kwartiertje volhouden. Als je nu goed vergelijkt, kun je de **hoeveelheid geld en uitgevonden dingen etcetera veranderen**. Maar kijk heel goed uit hoe je het verandert want één foutje en je spel loopt vast.

Power Unlimited
Kortingsbonnen

Bij inlevering van deze bon
10% korting op alle software

Ook postorder.
Geldig tot en met 31 januari 1998.

Videoshop Haniël
Gasthuisstraat 9
7201 MN Zutphen
0575-511660

Bij aankoop van een nieuwe game voor de Sega Saturn of Playstation of Nintendo 64 of de Gameboy en bij inlevering van deze bon een gratis videoband van Jacky Chan of de Snorkels

Zolang de voorraad strekt.

Games 'Я Fun
Amsterdam Centrum
Nieuwendijk 109
Elke zondag open
020-623 0031

Utrecht
Winkelcentrum
Hoog Catharijne
Gildenkwartier 20-1
030-2369232

Op vertoon van deze bon het spel: Overblood of Perfect Weapon voor fl. 34,95

Zolang de voorraad strekt.

Games 'Я Fun
Winkelcentrum
Amsterdamse Poort
Shopperhal
Bijlmerplein 689 a/b
020-6972844

Next Level: Dé spelcomputer-speciaalzaak.
December-aanbiedingen

PLAYSTATION: Pandemonium 2
van fl. 129.95 voor fl. 99.95
SATURN: Theme park
van fl. 99.95 voor fl. 29.95
Blazing Dragons
van fl. 99.95 voor fl. 29.95
SNES: Kirby's Funpak
(8 spellen in 1) van fl. 129.95
voor fl. 79.95
PC CD-ROM: Resident Evil
van fl. 119.95 voor fl. 89.95
Lands of Lore 2
van fl. 119.95 voor fl. 89.95
Bij aanschaf van een PC cd-rom spel vanaf fl. 49.95 ontvangt u gratis het spel Ecco de Dolphin.

Aanbiedingen alleen geldig tegen inwisseling van deze bon tot en met 31 december 1997.

Zuidsingel 59
Amersfoort
033-4700427

Mariënburgstraat 8
Arnhem
026-4459400

Van Woustraat 226
Amsterdam
020-6758323

Gratis Game Classic dubbel cd (w.w. fl. 14.95) bij aankoop van een willekeurige cd-rom.

Alleen geldig bij minimum orderbedrag van fl. 79,-.

Haunted House Future Media
Postbus 2080,
5600 CB Eindhoven
040-2906469
e-mail sales@hhfm.com

Tegen inlevering van deze bon
5% korting op de gehele software

Met uitzondering van de opruimingsartikelen.

Nintendo 64, Saturn, PC cd-rom, Playstation, Gameboy.
In- en verkoop van 2e handsspellen.

The Entertainer
H.A. Kempisstraat 5
Zwolle
038-4538341

Beurs 24 (Emiclear)
Amersfoort
033-4562955

Replay
PlayStation Videogames NINTENDO 64

10% Korting op gebruikte software

Deze aanbieding is geldig t.m. 31-12-1997 en geldt niet in combinatie met de stempelkaart of andere aanbiedingen.

Eindhoven	Hoogstraat 151a	040-2552627
Breda	Haagdijk 176	076-5200800
Den Bosch	Vughterstraat 186	073-6120130
Antwerpen	Ommeganckstraat 2	03-2270878

power sales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop voor N64: Blast Corps met gratis tipboekje ƒ110,-, Starwars 64 met gratis poster ƒ75,-, Mario Kart 64 met gratis tipboekje ƒ90,-, Int. Superstar Soccer 64 met gratis tipboekje ƒ160,-. Alle spellen zijn zo goed als nieuw en met doosje en handleiding. Alle prijzen zijn exclusief verzendkosten. Tel.0527-619087, Emmeloord, wees wel snel! Bellen na 18.00 uur.

Te koop: SNES + alle kabels + 2 controllers + 31 spellen o.a. Donkey Kong Country 1 + 3, Yoshi's Island, Super Mario RPG, ISS, Tetris, Attack, Crono Trigger etc. + 2 converters (USA/Jap) + multimap. Vraagprijs ƒ1100,-. Bellen na 18.00 uur. Tel.0297-567623 of Tel.0653674834, Robert.

Te koop N64 spellen: Wave Race en Super Mario 64 in 1 koop voor ƒ160,-. Tel.0297-567623 of Tel.0653674834, Robert.

Te koop: Omgebouwde NES + 2 joypads + zapper + game genie + de spellen: Power Blade, Platoon, Streetcop, Duckhunt, Super Mario Bros 1, Kickmaster. Alle spellen zijn incl. handleiding. Ook heb ik nog een joystick voor elk spel daarbij te koop. De prijs voor alles bij elkaar ƒ175,-. Tel.075-6423243, Arjan, Wormer.

Te koop: Turok: Dinosaur Hunter voor de Nintendo 64. Prijs ƒ100,-. Tel.030-2522421, Tim, Utrecht.

Te ruil: De spellen Wave Race 64 of Pilot Wings 64 voor Mario 64, Turok, Blast Corps 64, Doom 64, Mario Kart 64 of andere leuke spellen. Tel.015-2572695, Erwin van Rheenen, Delft.

Te koop voor N64: Turok Dinosaur Hunter + tips. Winkelwaarde ƒ190,-, nu ƒ120,- (geen doosje en handleiding meer), Super Mario 64 ƒ100,- + gratis poppetje van Mario 64 + tips, Waverace 64 ƒ90,- (zonder boekje) + tips, Mario Kart 64 ƒ110,-. Te koop voor de SNES: Super Adventure Island + tips winkelwaarde ƒ90,-, nu ƒ40,-, Mortal Kombat 1 (zeldzaam) nu ƒ40,-, Mickey Mania winkelwaarde ƒ180,-, nu ƒ40,-. Tel.0541-519924, vraag naar Stefan (Oldenzaal), alles kan per post worden verzonden.

Te koop op SNES: Fifa 97 en Street Racer voor ƒ50,- of twee voor ƒ100,-. Bij Fifa 97 geen handleiding, maar ik kan zelf opschrijven wat de toetsen enz. zijn. Tel.0297-560242, Uithoorn, vraag naar Bert. Liefst in de buurt van Amsterdam, dan zorg ik voor vervoer.

Te koop: N64 + 2 joypads + RF-aansluiting en Mario Kart 64 (5 maanden oud). Prijs ƒ550,-. Tel.0318-510382 (Veenendaal).

Te koop: SNES + alle kabels en adapter + 2 controllers + converter + 14 spellen: Super Mario World, Yoshi's Island, Young Merlin, Super Battletank, Mario is Missing, Super Mario Paint + muis + muismat, Donkey Kong Country, Secret of Mana, Tiny Toons, Lemmings, Cool Spot, Zelda, Sim City, Mystic Quest, bijna allemaal met boekje en doosje. Prijs ƒ550,-. Tel.053-4317476 (Enschede).

Te koop: SNES 2 jaar oud met 2 controllers en 2 spellen: Super Mario World en Mortal Kombat 2 (± 1 jaar oud). Prijs ƒ295,- (winkelwaarde ƒ525,-). Tel.010-4510315, Paul, na 16.00 uur bellen.

Te ruil voor N64: Blast Corps, Mario 64, Wave Race, Mario Kart 64 ruilen tegen de volgende spellen: Killer Instinct Gold, Goldeneye, Int. Superstar Soccer, Turok of Clay Fighter (1 spel tegen 1). Voor Clay Fighter misschien 2 spellen. Tel.026-3232915, vraag naar Eric, na 17.00 uur.

Te koop: N64 met 1 controller, controllerpak en 3 spellen: Super Mario 64, Turok, Blast Corps. Prijs ƒ700,-. Tel.043-4571686, liefst omg. Maastricht (geen vervoer).

Te koop: SNES + twee controllers + alle snoertjes + 7 spellen: Mario Allstars, Mario Paint (helemaal compleet met muis en mousepad), Super Mario World 1, 2 (Yoshi's Island), SimCity, Gooftroop, Mario Kart. Vraagprijs ƒ349,-, vraag naar Imam. Tel.0111-654044, spellen ook los verkrijgbaar vanaf ƒ15,- tot ƒ45,-.

Te koop: Game Boy + 5 spellen o.a. F1 Race, Wario Kart, Super Mario Land enz. met een adapter en linkkabel (GB is nog maar 5 maanden oud). Dit allemaal voor ƒ145,-. Wie het eerst koopt, krijgt er gratis een videofilm van Casper bij. Tevens te koop voor de NES: Super Mario Bros 3 voor ƒ7,50, Zelda voor ƒ7,50, Turtles 2 voor ƒ7,50, Mega Man 2 voor ƒ7,50 of alles voor ƒ25,-. Tel.020-6114262, bellen na 15.00 uur i.v.m. school, vragen naar Ali.

Te koop: SNES in goede staat met 9 spellen: Mortal Kombat 1, 2 en 3, Donkey Kong Country 1, Jurassic Park 2, Streetfighter 2 Turbo, Buster Busts Loose. Prijs ƒ350,-. Tel.0546-572904, Wierden, vraag naar Niels of Koen.

Te ruil voor SNES: Doom, Kuifje in Tibet, Spider-man/X-Men, Jurassic Park, Zelda of Double Dragon 5 tegen jouw Wrestle Mania of een ander worstelspel. Tel.010-4271688, ik heb geen vervoer, maar we kunnen het ook via de post doen. Vraag naar Remco (na 18.00 uur).

Te koop voor de SNES: Another World, Prince of Persia, Super Ghouls 'n Ghosts, Super R-type, Turtles in Time, Yoshi's Safari. Game Boy met Zelda, Tetris, AC-adapter, Link cable, koptelefoon en tasje. Prijs nader overeen te komen. Tel.0513-432589, bellen na 17.00 uur en vragen naar Jeltsen.

Te koop/te ruil voor N64: Mijn Mortal Kombat Trilogy voor ƒ150,- of ruilen tegen jouw Blast Corps, Hexen of Doom met doos + boekje. Tel.0165-529022, Yvo (geen vervoer).

Gevraagd voor NES: Double Dribble, Gunshoe, World Cup en Bayou Billy. Tel.0165-529022, Yvo (geen vervoer).

Te koop: NES + 2 controllers + pistool + spel Mario Bros/Duck Hunt in 1 koop voor ƒ75,-. Tel.0344-624551, Tiel, vraag naar Clémence.

Te koop: SNES + 2 controllers + 1 spel naar keuze voor ƒ150,-. Keuze uit: Donkey Kong Country ƒ80,-, Donkey Kong Country 2 ƒ100,-, Unirally ƒ40,-, Super Mario Kart ƒ60,-, Populous + Amerikaanse adapter ƒ45,-, Earthworm Jim ƒ55,-, Super Metroid ƒ65,-, Turbo controller ƒ20,-. Alles in één koop ƒ500,-. Tel.0344-624551, Tiel.

PC

Te koop gevraagd: Chuck Yeager's Air-Combat en Star Trek Klingon Warrior (CD-Rom). Als je hem niet hebt, maar je weet wel waar ik deze spellen kan vinden in de buurt van Sas van Gent (± 15 km onder Terneuzen) dan zou ik dit ook graag weten. Tel.0115-452127, Hervé.

Te koop: Marathon 2, Durandal. Nog nieuw in doos incl. Ned. handleiding. Slechts ƒ15,- (exclusief verzendkosten). Tel.0591-551290, vraag naar Alex.

Te koop: Krush Kill N Destroy ƒ25,-, compleet met doos en handleiding. Tel.0497-641826, Chris.

Te koop op CD-Rom: Police Quest Swat *f*25,-, GK 2, The Beast Within *f*30,-, Pamela Anderson *f*20,-, Command & Conquer *f*30,-, The Riddle of Master Lu *f*25,-, Rise of the Robots *f*20,-, Ford Boyard, de uitdaging *f*35,-, Broken Sword *f*35,-, Defcon 5 *f*15,-, Screamer *f*20,-, Fade to Black *f*20,-, Ceasar 2 *f*30,-, Who shot Johnny Rock *f*10,-, Day of the Tentacle *f*15,-. Alles in perfecte staat, compleet met boekje en doosje. Ik wil eventueel Conquest Earth ruilen tegen 2 spellen van mij. Tel.076-5037151, vraag naar Martijn.

Te koop op CD-Rom: Destruction Derby 2, Diablo, Larry 7, Outlaws, Red Alert, Rampage,Redneck Screamer 2 , Sega Rally, Tomb Raider, X-Wing vs Tie Fighter. Per stuk *f*70,-. In 1 koop voor *f*200,-. Tel.0223-842551 of Buzzer:06-60172513, Theo.

Te koop: 486 DX2-66 Mhz, 8 Mb RAM, 170 Mb harde schijf. Ook videokaart, Logitech muis, 14' monitor + toetsenbord. Met diverse software. Tel.0226-392276 of E-mail:mauros@multiweb.nl, Mauro, Tuitjehorn.

Gezocht: Command & Conquer, prijs niet te hoog. Schrijf naar: Tinus van Wanrooij, Curacaostraat 29, 4812 CA Breda.

Te koop: Packard Bell computer, 486 SX2 50 Mhz processor, 12 Mb RAM met 12x CD-Rom, 16 bits geluidskaart, 70 watt boxen, extern Dynalink Modem, Joystick, 330 Mb harddisk, PS-2 muis, microfoon, toetsenbord, 14' SVGA monitor. Erg veel software geïnstalleerd o.a. Windows 95, MS Plus en veel spellen. Veel hardware is net nieuw. Prijs *f*1000,-. Tel.0598-324498, vraag naar Bram.

Te koop: PC (Pentium 60) met SVGA kleurenmonitor, HD 540 Mb, 8 Mb geheugen, 2X-speed CD-Rom, 16-bits geluidskaart, 25 Watt boxen, toetsenbord en muis. Vraagprijs *f*1400,-. Tel.0318-637022 (Arjan), na 17.00 uur.

Te koop: Red Alert *f*60,-, Phantasmagoria 2 *f*80,-, Drug Wars *f*30,-, Theme Park *f*15,-. Alles op CD-Rom, Theme Park zonder boekje, de rest is wel compleet met doosje en boekje. Tel.0181-637925, Dennis.

Te koop: Stuurwiel (met gas- en rempedaal), flight yoke en motorstuur in één voor *f*100,-, Carmageddon (zo goed als nieuw) *f*80,-, Sega Rally *f*60,-, Pod, Eraser Turnabout *f*50,-, Fatal Racing, System Shock, Space Station Simulator, Ultimate Human Body 2.0 *f*25,-, Descent 2 *f*20,-, verschillende demo CD's *f*5,-. Eventueel ruilen (misschien 2 van mij tegen 1 van jou) tegen: Rally Championship, Daytona USA, Command & Conquer (Gold) of een ander tof spel. Telefoon.073-5220157, Den Bosch, vraag naar Tom.

Te koop: Conquest Earth, 4 dagen oud vraagprijs *f*80,-, Toonstruck en Down in the Dump samen voor maar *f*60,-.Tel. 0485-453700, Ruben, bellen na 5 uur.

Gevraagd: Miro DC30 videomontagekaart voor de PC. Tel.0485-453700, Ruben, bellen na 5 uur.

Te koop/te ruil: Warcraft 2 Deluxe Edition in goede staat met uitbreidingslevels voor *f*50,-
of ruilen
tegen een ander gaaf spel eventueel met bijbetaling. Tel.0546-572904, Wierden, vraag naar Koen.

Te koop/te ruil: Spellen en programma's: National Parks, KPT power photos, IT's a birds life, Super VGA harrier, Dragon's Lair, Doom 1 & 2 uitbreiding + Heretic + Descent + Rott, PC Active 80 t/m 82 incl. CD-Rom. Alles op CD-Rom. En nog vele andere spellen en programma's. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop op CD-Rom: Police Quest SWAT, Grand Prix 2, Need For Speed + 500 extra tracks-CD, Time Commando, The 7th Guest, Hand of Fate, Lands of Lore, Indycar Racing & Track pack, I have no mouth and I must scream, Aegis, TFX, TechnoMaker NL. Alles met handleiding + City of the Lost Children, Diablo, Die Hard Trilogy, Sega Rally, Master of Orion 2, Alien Rampage, Chain Reaction, Into the Void, Moto Extreme, Muzzle Velocity + 38 shareware-CD's. Alleen in 1 koop voor 6000 Bfr. Tel.089-841745 (Belgie/Genk), Danny.

Te koop: Mega Man X *f*10,-, Nascar Racing *f*15,-, Bas de Beer *f*10,-, Virtua Fighter *f*15,-, Panzer Dragoon *f*15,-, Virtua Cop *f*25,-, Command & Conquer Gold *f*35,-, Crusader No Remorse *f*25,-, Fade to Black *f*15,-, Abuse *f*15,-, Expect no Mercy *f*10,-. Alles op CD-Rom. Of ruilen tegen jouw: Need for Speed of Destruction Derby 2. Of twee spellen tegen Larry 7 of Phantasmagoria 2. Alles bij elkaar voor *f*175,-. Geen eigen vervoer. Tel.0182-615618, bel na 16.00 uur, Danny, Waddinxveen. E-mail:mpentier@xsyall.nl.

Te ruil: Tie Fighter + Bones CD Outlaws tegen Dark Forces, Dark Forces 2, Yoda Stories, Super Star Wars, X-Wing vs Tie Fighter of Shadows of the Empire. Tel.0527-617263, Henk, Emmeloord.

Te koop voor PC: Bad Mojo (doos + handleiding) *f*20,-, Red Alert (handleiding) *f*50,-, Red Alert PowerPack: 1000 extra levels, FAQS, cheatcodes voor *f*20,-, Code Red: cheatcodes, 250 extra levels voor *f*15,-, Power F1 (doos + handleiding) *f*50,-, Nuke It *f*30,-, MDK (doos + handleiding) *f*70,-. Tel.0486-471600, bellen na 19.30 uur, vragen naar Floran.

powersales

Gevraagd: Volledige versie van het spel Skunny Kart, originele floppies of CD-Rom. Prijs *f*30,- of minder. Tel.035-6219539, vraag naar Marijn. E-mail:rienschr@pi.net.

Te koop op CD-Rom: Red Alert *f*50,-, Red Alert Counterstrike *f*25,-, samen voor *f*65,-. Alles compleet met doos en handleiding. Alleen voor eerlijke mensen per post. Tel.0412-401160, Oss.

Te koop op CD-Rom: Grand Prix 2 *f*40,-, Carmageddon *f*40,-, Blood *f*30,-, Tomb Raider *f*20,-, Quake *f*20,-, Tomb Raider 2 *f*50,-. Tel.0571-275548, vraag naar Philip.

Te koop/te ruil: Conquest Earth met handleiding en originele verpakking. Over de prijs worden we het wel eens. Of ruilen voor: X-Wing vs Tie-Fighter. Tel.0343-514258, vraag naar Henrik.

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation + 4 way play adapter + 4 joypads + 2 memory cards + muis + RFU adapter + link kabel + 13 spellen: Die Hard, RRR, MK 3, Tekken, WipeOut 2097, MMV 3, etc. + 8 demo's. Prijs *f*900,-. Tevens te koop 12 spellen: Resident Evil, DD2, RRR, WipeOut 2097, Formula 1, WWF, Doom, Soviet Strike, Fade to Black, DD, etc. Prijs *f*500,-. Tel.038-3764894, Wezep, omg. Zwolle.

Te ruil: Earthworm Jim 2 + codes, Ridge Racer Revolution en Pandemonium ruilen tegen: Hercules, Tomb Raider 2, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Croc, Soulblade of Tekken 2. Kan ook 2 tegen 1. Ook andere adventure, shoot'em up, beat'em up of RPG spellen. Tel.026-4455956, vraag naar Samir (geen vervoer), Arnhem.

Te koop: PlayStation (omgebouwd) met memory card, 2 joypads, RGB-kabel en 9 spellen met o.a. F.F.7 en Time Crisis. Vraagprijs *f*700,-. Tel.0499-310724.

Gezocht: Omgebouwde PlayStation met 1 controller en zonder spellen. Ik wil er niet meer dan *f*350,- voor betalen. Tel.020-6091057, Amsterdam, vraag naar Aziz en bel na 17.00 en voor 21.00 uur.

Te ruil: Mijn Destruction Derby tegen Monster Trucks, Battle Arena Toshinden, Loaded of een ander leuk spel en mijn Soul Blade tegen jouw Soviet Strike, Steel Reign of een ander leuk spel. Tel.0517-391430, vraag naar Patrick (heb geen vervoer en alleen eerlijke mensen).

Te koop: PlayStation + 2 controllers en 4 spellen: Tekken, Soul Blade, Tomb Raider en Destruction Derby. Prijs in overleg, snelle bellers krijgen nog 3 demo's erbij. Tel.0517-391430, vraag naar Patrick (Franeker, Friesland), bellen na 18.00 uur a.u.b.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, memorycard, 7 complete spellen, draagtas en 3 gratis playable demo's voor maar *f*475,-. Telefoon 0485-453700, Ruben (na 5 uur).

Te koop: Final Doom *f*59,-, Demo 1 *f*25,-, Tenka *f*59,-, Destruction Derby *f*59,-, Space Jam *f*59,-, Resurrection Rise 2 *f*59,-, Demo Disk 12 *f*25,-. Tel.030-6340188, bellen na 15.00 uur. Vraag naar Jean-Paul (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Tekken 2 *f*75,- en het helicopterspel Strike Point The Hex Missions *f*60,- of ruilen tegen een tof spel of een G-Con 45 revolver van Namco (met of zonder Time Crisis) eventueel met bijbetaling van mij. Tel.013-5286890 (vraag naar John).

Te koop gevraagd: Speelbare Demo CD's voor de PlayStation met goede spellen erop. Als je wat hebt, bel dan Tel.0518-461233, vraag naar Jakob.

Te koop: Fade to Black *f*45,-, Fifa Soccer 96 *f*45,-, Jupiter Strike *f*50,-, Skeleton Warriors *f*50,-, Time Commando *f*60,-, Defcon 5 *f*60,-, Thunderhawk 2 *f*60,-, en (nieuwe) Epidemic *f*80,-. Alleen via de post, geen vervoer (Steenwijk). Tel.0521-523935, vraag naar Zlatan.

powersales

Te ruil: Mijn Broken Sword of Command and Conquer tegen jouw Porsche Challenge of Destruction Derby 2. Tel.030-2439251, Maarten, Utrecht.

Te koop: Resident Evil Original met doosje en boekje + een demo 1 en Abe Oddysee demo. Alles in goede staat. Prijs ƒ70,-. Tel.023-5451757, Haarlem.

Te koop: PlayStation + 2 joysticks + memorycard + 4 spellen: Tekken 1 en 2, Resident Evil + Oddworld Abe's Oddysee. Alles voor ƒ550,-. Tel.0168-483358, vraag naar Victor.

Te koop: Formula One 97 ƒ50,-, Final Fantasy (USA) ƒ100,-, Streetfighter Ex+ ƒ50,-, NHL 98 (Powerplay en Breakaway) ƒ50,-, Time Crisis (Jap) ƒ50,-. Bellen tussen 15.15 tot 17.30 uur. Tel.040-2120083, vraag naar Mouir. Alles is nieuw.

Te koop: Worms, True Pinball en Crash Bandicoot voor ƒ70,- per stuk en NFL Quarterback Club 97 voor ƒ90,-. Als je alles in 1 keer koopt ƒ250,- en krijg je er een gratis controller bij. Tel.0413-476209, vraag naar Andre Habraken (Sint-Oedenrode).

Te koop: PlayStation + 1 controller, 5 spellen en 2 demo's: Crash Bandicoot, Ridge Racer, Tekken 2, Wipe Out 2097, Toshinden 2. Alleen in 1 koop voor ƒ650,-. Tel.0413-273914 (na 17.00 uur).

Te koop: Omgebouwde PlayStation (nog geen jaar oud) incl. 2 controllers, memorycard (15 blocks), normale scart, RGB kabel, RFU kabel en 4 spellen: Croc, Soul Blade, V-Rally, Rapid Racer en 3 demo CD's (wie snel reageert krijgt ook Codenaam Tenka). Vraagprijs ƒ550,-. Tel.0229-236855, vraag naar Patrick.

Te ruil: Tomb Raider (+ code voor level skipping) ruilen voor uw Resident Evil, F1 of ander goed PSX spel. Tel.051/223442 (Belgie) Roeselare. Vraag naar Jeroen. Liefst uit België of Zuid-Nederland.

Te koop gevraagd: PlayStation + min. 1 spel + min. 1 controller. Bel snel. Tel.073-5515208, Theo.

Te koop/te ruil:: XS ƒ25,-, Road Rash ƒ25,-, Battle Arena Toshinden ƒ25,- alles nog in goede staat of ruilen tegen jouw: Destruction Derby 1 of 2, The Crow, City of Angels of Wacky Wheels. Tel.0345-512270, vraag naar Robert.

Te koop/te ruil: Twisted Metal 2 ƒ75,-, Destruction Derby ƒ35,-, Formula 1 ƒ75,-. Alles compleet met handleiding en doosje. Tel.043-3615130, Remy.

Te koop: Resident Evil ƒ69,-, The Crow City of Angels ƒ65,-, Theme Park ƒ70,-. Alle 3 voor ƒ190,-. Alles in perfecte staat. Tel.030-6775182, ik heb vervoer.

Te koop: Tekken 2 ƒ70,-, Formula 1 ƒ50,-, Streetfighter Alpha 2 ƒ45,-, International Superstar Soccer Deluxe ƒ30,-. Of ruilen tegen een ander goed spel (liefst Castlevania). Tel.0660-171174, spreek je naam en telefoonnummer in en ik bel je zo snel mogelijk terug. Amanueyl, Amsterdam.

Te koop: Excalibur ƒ75,-, Jet Rider ƒ75,-. Tel.077-3828890, vraag naar Henk.

Te koop: Coolboarders 2 (Jap), Resident Evil Directors Cut (Euro), Streetfighter EX plus Alpha (USA), Red Alert (2 CD's) (USA), MDK (USA), Final Fantasy 7 (3 CD's) (USA), Final Fantasy Tactics (Jap), MK Mythologies: Sub Zero (USA), Castlevania X: Symphony of the Night (USA), Discworld 2 (Euro), Bushido Blade (USA), Nightmare Creatures (USA), Pandemonium 2 (USA), Frogger (Euro), Rampage World Tour (USA), Streetfighter Collections (2 CD's) (Jap), Marvel Super Heroes (USA), Resident Evil 2 Demo (USA). Alle spellen kosten ƒ45,- per CD + rembours ƒ6,50. Tel.0499-310724, vraag naar René. Ombouwen kost ƒ65,- en een chip ƒ45,-, RGB kabels ƒ45,-.

Te koop: Ridge Racer Revolution, MK Trilogy voor ƒ60,- per stuk. En de spellen Tekken, Doom voor ƒ35,- per stuk. Eventueel te ruil voor Disruptor. Tel.0546-574087, Wierden.

Te koop: PlayStation, 1 controller, memorycard, 9 demo's + V-Rally, Fade to Black, Vandal Hearts, Formula 1, Formula 1 97, Destruction Derby 2, G-Police, Resident Evil, Sampras Extreme Tennis, Tomb Raider, ISS Pro. Prijs ƒ750,-. Tel.071-5610052.

Te koop: Resident Evil ƒ75,-, Mortal Kombat Trilogy ƒ60,-, Final Doom ƒ50,-, Spider ƒ50,-, Need For Speed 2 ƒ50,-, SimCity 2000 ƒ45,-, Magic Carpet ƒ45,-, Fade to Black ƒ50,-, Fifa 96 en 97 ƒ40,-, Destruction Derby ƒ40,-, Thunderhawk 2 ƒ40,- en PO'ed ƒ35,-. Tel.0172-420156, bellen voor 18.00 uur, vraag naar Jurre.

Te koop/te ruil: V-Rally, Sim City, F1 96, Porsche Challenge, Total NBA 96 ƒ65,-. Resident Evil, Street Racer, Fade to Black ƒ55,-. Power Serve, Discworld, Onside, Warhawk, Worms ƒ45,-, MK 3, Extreme Games, Shellshock, Lone Soldier, Alone in the Dark, True Pinball, Lemmings, PGA 96 ƒ30,-. Ruilen tegen: Voetbalmanagerspellen, een controller, Total NBA 97, NBA 98, Baseball 97, Big hurt Baseball, NHL Faceoff, NHL Powerplay, Fifa 98, Moto Racer 2, Chess 3D, NBA in the Zone 2 of een ander leuk spel van NBA, NHL of Baseball. Twee tegen 1 kan bij spellen tot ƒ45,-. Tel.0592-612710, Michael, Zuidvelde.

Te koop: Fifa 97 ƒ60,-, F1 97 ƒ80,-, Int. Superstar Soccer Pro ƒ70,-, Onside ƒ60,-, Player Manager ƒ55,-, Rayman ƒ40,-, DD 2 ƒ60,-, Crash Bandicoot ƒ60,-, Adidas Power Soccer Int. 97 ƒ65,-, 2Xtreme ƒ60,-. Tel.071-5803265, vraag naar Ben, Zoeterwoude (omg. Leiden).

Te koop: Destruction Derby, Wipe Out, Fade to Black ƒ40,-, Time Commando, Reloaded, Total NBA 96, Mortal Kombat Trilogy voor ƒ50,-, Formula 1 ƒ65,-, Little Big Adventure ƒ75,-. Tel.040-2811191, vragen naar Nils.

S E G A

Te koop: MegaDrive, 1 controller en 1 spel (Sonic 2). Is in perfecte staat. Prijs ƒ200,-. Tel.058-2157857, vraag naar Meine.

Te koop: Saturn + 2 controllers + scart kabel + 6 games: Virtua Cop, Theme Park, Soviet Strike, Tomb Raider, Dark Savior en Bust-A-Move 2. Alles nog in doos voor slechts ƒ470,-. Tel.023-5632966, Hoofddorp (NH).

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + Fifa International Soccer voor maar ƒ100,-. Ook nog de spellen: Virtua Racing, Ecco the Tides of Time ƒ40,-, Streetfighter 2, Desert Strike, Lotus 2 ƒ35,-, Kawasaki Super Bikes ƒ30,-. Alles met boekje en in goed staat. Gaat niet per post en zelf komen halen, ik woon in de buurt van Alkmaar (NH). Tel.072-5334002, vraag naar Mathijs.

Te koop in goede staat: Game Gear met adapter, draagtas, loep en negen spelletjes o.a. Aladdin, De Hulk, 4 in 1, Tasmania, Prince of Persia en Sonic Chaos. Vraagprijs ƒ100,-. Vraag naar David. Tel.010-4525681.

Te koop voor MegaDrive: Monaco GP 2, Zool, Turtles, Fifa Soccer, Jurassic Park, Sparkster à ƒ30,- per stuk. Tel.030-6379378.

Te koop: Saturn met 2 pads, Arcade stuur, Virtua gun en 8 games: Die Hard Trilogy, Virtua Cop 2, Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Destruction Derby enz. Alles met originele boekjes en doosjes. Winkelwaarde ruim ƒ1000,- Nu, als nieuw, toch maar ƒ650,-. Tel.033-4802519, vraag naar Menno. Voor de snelle beslisser 2 gratis demo CD's!

Te koop voor Game Gear: Sonic 2 ƒ25,-, NBA Jam TE ƒ25,-, Addams Family ƒ25,- en Aladdin ƒ25,-, samen geen ƒ100,-, maar ƒ90,- (voor snelle bellers een gratis tas). Tevens te koop vergrootglas voor de Game Gear voor ƒ5,-. Alles z.g.a.n. Tel.0517-396098, Gerrit Jan Kuipers.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers en 4 spelletjes Fifa 95, Fifa 96 en Total Football en een cassette met 4 leuke spelletjes tegen een goedkoop prijsje ƒ200,- (4000 Bfr.). Tel.014-217426 (België), voor Nederland Tel.0032-14217426 (vraag naar Nick).

Te koop: MegaDrive 2 met 2 controllers + 1 joystick + 1 gamegenie + 13 spellen met o.a. Sonic 2, Streets of Rage, Asterix, Ristar, Strider 2. Met alle bijbehorende boekjes in doos. Voor maar ƒ225,- (vaste prijs). Tel.071-5130062, Rein.

Te koop: MegaDrive + 4 pads + game genie + 12 spellen (o.a. De Lion King, Sonic 2 + 3, Jungle Book, NBA Jam en Fifa Soccer 95) z.g.a.n. met alle boekjes enz.. Prijs ƒ250,-. Tel.0172-603296, vraag naar Mattijs. P.S. voor snelle bellers 15 Power Unlimited's gratis!

Te koop/te ruil: MegaDrive + 3 controllers (1 six-buttons), 10 spellen o.a. Urban Strike, Streets of Rage 3 en A+P Tour. Prijs tussen ƒ225,- en ƒ275,-. Tel.040-2120083, bellen na 18.00 uur en vraag naar Mouir, Eindhoven (geen vervoer).

Te koop: MegaDrive II + 1 joystick + 1 turbo joypad + 1 joypad + 2 turbo joysticks + menacer met spel en toebehoren + 18 spelcassettes (o.a. Sonic 1, 2, 3, Streetfighter 2, Desert Strike, Ecco 2, Jurassic Park, Animaniacs, Boogerman, Mickey Mania, Mega Games 1 + 2 enz.). Alles in perfecte staat. Prijs ƒ690,-. Tel.0314-381770 (vragen naar Tim).

Te koop: MegaDrive II incl. 4 spellen en 2 controllers. Prijs ƒ250,-. Sander Bosman. Tel.030-6956049.

Te koop: MegaDrive 2 met 3 spellen o.a. Mortal Kombat 3, Sonic 2, Ecco. Ca. 13 maanden oud. Plus 2 controllers + een zesknop en een super joystick. Alles voor 5000 Bfr. of ƒ250,- + gratis: 7 posters, informatie spelletjes en codes voor de snelle bellers! Tel.0032/9/3746337 (België), bellen na 16.30 uur (geen vervoer).

Te koop: Spellen voor de Saturn, 20 stuks o.a. Sega Rally, Virtua Fighter 2, Bug, Firestorm 2, Need For Speed, Mortal Kombat 3, Tomb Raider etc. Prijzen liggen tussen de ƒ35,- en ƒ65,-. Verder nog diverse accessoires: Arcade racestuur, 3D controlpad, Virtua stick of Memorycard die ƒ60,- per stuk kosten en nog een videocd card met 2 video CD's voor ƒ200,-. Tel.020-6824136, vraag naar Michaël.

Te koop: MegaDrive II, 2 controllers, 22 spellen (o.a. Vectorman, Sega Sports 1, Rise of the Robots, Road Rash 2, Mortal Kombat, Alien 3 enz.) + game genie voor ƒ400,-. Tel.0513-651163, Dennis.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 12 spellen o.a. Ultimate MK 3, Streetfighter 2 e.a. Prijs ƒ225,-, spellen apart verkrijgbaar. Tel.0032/89611409, Genk (Belgie). Vragen naar Dennis of Dimitri.

Te koop/te ruil aangeboden: Saturn + 2 controllers + arcade racer stuur + memory card + 13 spelletjes o.a. VF 2, Tomb Raider, Resident Evil, Daytona USA + Sega Rally... Prijs ƒ800,- of N64 + 2 spelletjes. Tel.045-5214017, vraag naar Dennis, bellen ± 6.00 uur 's avonds.

Te koop/te ruil: Maddog 1 en 2 samen voor ƒ50,-, Clandestiny ƒ30,-, Legacy 13 (40 spellen op 1 CD-Rom) ƒ50,-. Alles in 1 koop voor ƒ115,-. Of ruilen tegen 3 SNES spellen. Het liefst Donkey Kong Country 2 of 3, Mario Allstars en Super Mario World 2. Tel.077-4662144, Limburg, vraag naar Roy.

Te ruil: MegaDrive 5 spellen: Golden Axe, Pac Man, Phantady 1, 2 vechtspellen tegen Nintendo 64 met 1 spel + 1 joystick of PlayStation met 1 spel + joystick. Tel.070-3674934.

Aanbieding: Jij krijgt Conquest Earth als je iemand kan overhalen mijn SNES + 2 controllers + alle kabels + converter + 14 (top) spellen te kopen. Prijs ƒ550,-. Tel.053-4317476, vraag naar Arjen.

Te koop: Atari Lynx met 15 spellen (spellen ook los te koop) voor ƒ110,-. Tel.033-4633511.

Te koop/te ruil: C&C Red Alert ƒ60,- + gratis cheat diskette ruilen tegen Fire universal adaptor (= converter) of SFX 64 universal game adapter voor N64 + Lylat Wars voor ƒ100,- of beide (Lylat Wars + C&C Red Alert) ruilen voor SNES met controller + converter + Mario RPG of Donkey Kong Country en Yoshi's Island. Tel.016-5371421, België.

Te koop: Atari Jaguar (64-bit) + 1 joypad en 4 spellen o.a. Dragon: The Bruce Lee Story, Wolfenstein 3D, Atari Kart. Alles voor ƒ150,-. Tel.0165-529022, Yvo (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Game Boy met 5 spellen voor ƒ125,- z.g.a.n. of ruilen tegen 7 NES spellen, 2 MegaDrive spellen of 1 N64 spel (liefst Mario Kart). Ik ruil ook MegaDrive spellen en koop oude PU's op. Tel.045-5709212.

Gezocht: Tips en trucs voor het spel Speed Haste. Weet iemand tips en trucs voor dit spel. Stuur ze dan naar: Roderick Huber, De Kreyenbeek 58, 5553 BM Valkenswaard of Tel.040-2047173, vraag naar Roderick.

Te ruil: Mijn PlayStation met 5 spellen en 3 Demo CD's o.a. de spellen: Micro Machines, V3, Little Big Adventure tegen jouw N64 + 3 spellen. Tel.0515-420843, Eelco.

Te koop aangeboden: Atari spelcomputer met software, toetsenbord, geïntegr. 1,44 Mb diskette station, zwart-wit scherm, Star LC-10 printer, muis, drie joysticks. Incl. bekabeling voor printer en beeldscherm t.e.a.b. Tel.073-6312951, Buzzer.06-59623442. Vragen naar Rob Harmsen. E-mail.wharmsen@grasso.nl.

Te koop: Complete CD-i speler met muis en afstandsbediening. Winkelwaarde ruim ƒ600,- en bij mij slechts ƒ300,-. Tel.0345-520333, vraag naar Tjerk.

Te koop: CD-i met digital video cartridge. Diversen films o.a. fortress, The Mask, Interceptor, Beverly Hills Cop 1 (alle 2 cd's). Div. spellen o.a. Burn Cycle,Micro Mavhines, Encyclopedie, En diverse demo cd's Prijs ƒ850,-. Tel. 0475-452058 (Roel).

Te koop: MegaDrive met menacer en 9 spellen b.v. Virtua Racing, Terminator 2, Sonic 2, Shadow Dancer, enz. en 2 joypads. Prijs ƒ175,-. Tevens te koop een NES met 16 spellen b.v. Mario 3, Turtles 4, Battle Toads enz. Prijs ƒ75,-. Tel.0341-425802, bellen na 1/2 5 en vraag naar Peter.

Te ruil: N64 (USA) + 1 controller + memory card + Starfox 64 incl. rumblepack + Doom 64 + alle voeding. Ruilen voor minstens 12 goeie PlayStation spellen van jou zoals: Soul Blade, Tekken 2, Rage Racer enz, enz. Of te koop voor ƒ600,-. Tel.0596-627185, omg. Groningen, Mark.

Te koop: SNES + 2 controllers en 8 spellen, waar onder Teranigma en Vortax en meer, voor ƒ350,- of te ruil voor een PlayStation. Alles in overleg. Tel.020-6177118.

Te koop: SNES met o.a. 2 controllers, Yoshi's Island 1 & 2, Mario Allstars, FIFA Soccer, Aero the Acrobat, Street Racer, Tiny Toons, Terminator 2, Road Runner, Killer Instinct + alle snoeren. Vraagprijs ƒ250,- of ruilen tegen een PlayStation met min. 1 controller. Tevens te koop het spel Expect No Mercy voor de PC voor ƒ15,- (vechtspel). Onderhandelen altijd mogelijk. Tel.072-5617162, Alkmaar, geen vervoer.

DIVERSEN

Te ruil: Wie wil mijn Legacy 13 (40 spellen op 1 CD-Rom) ruilen tegen 2 SNES spellen. Het liefst tegen Super Mario World 2 of tegen Donkey Kong Country 2 of 3. Tel.077-4662144, Limburg, vraag naar Roy.

Te koop/te ruil: Porsche Challenge ƒ50,- of liever te ruil. Wie wil 'm ruilen voor een der betere voetbalspellen (dus niet b.v. FS 96) of voor Soviet Strike? Red Alert (voor de PC) mag ook. Tel.0512-510066 (Drachten).

Te ruil: Mijn PlayStation met 2 joypads, memorycard en 9 toffe spellen, alles in goede staat tegen jouw Pentium met min. 60 Mhz met 8 Mb RAM. Tel.030-6880462, vraag naar Rijk.

Te koop: SNES met 2 joysticks en 6 spellen o.a. Killer Instinct, Dragon, Urban Strike, F-Zero, Mortal Kombat 2, Race of Drivin. Alles voor ƒ350,- of ruilen voor een PlayStation met minimaal 1 spel. Tel.0297-326969, Raymond de Jong, Kudelstaart(NH).

Te koop: Atari met 1 controller en 2 spellen voor maar ƒ50,-. Tel.. 010-4374579, Vragen naar Mohammed.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld, Dick Tasma.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzigingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

DE QWIFZ

DOOR ARYTON

NAF IN LOVE CUPIDO-STIJL!!!

GLUKK!?

IS DÁT ALLES WAT JE OP DIT MOMENT KUNT ZEGGEN

...MIJN HARTE-DIEF... BABE VAN MIJN DROMEN

MIJN PERFEKTE DIVA

HAREN VAN FLUWEEL

OGEN ALS STERREN ZO MOOI

BOM

BOM

BLOED-GEILE LIPPEN

SMACHT

ZUCHT

IK BEGRIJP HET AL...

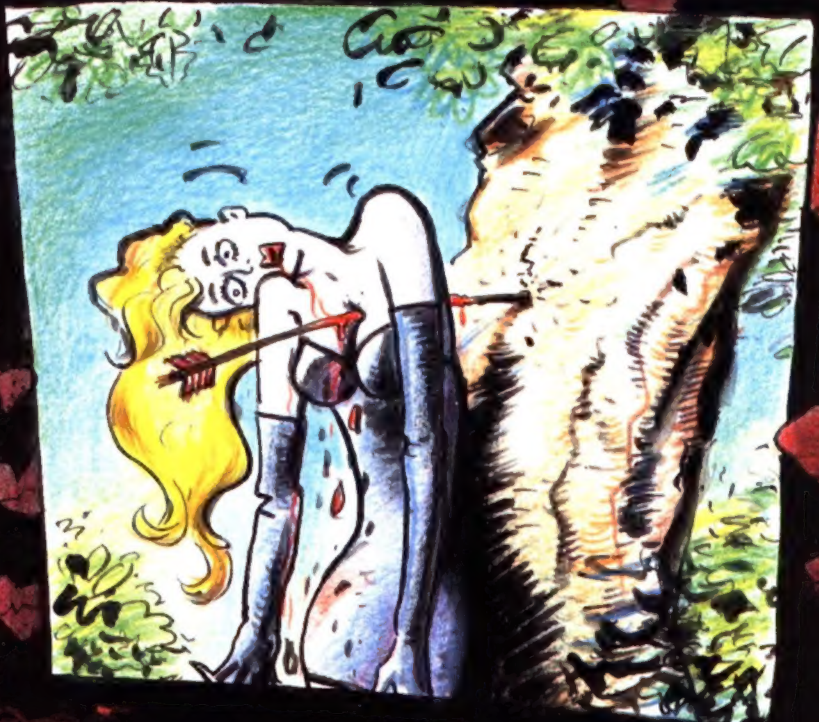
KLIK

QWIFFFF

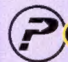
...ZELFS MIJN LIEFDESPIJL RAAKT JE NIET...

SNIK

KRAK



Anno 2097. We zijn een eeuw verder. En een beschaving terug. Je patrouilleert in één van de geodomes op Callisto, een gekoloniseerde maan van Jupiter. Samen met je partner, een tot op de tanden bewapende hightech Havoc-gevechtshelikopter. Zowat de enige die je kan vertrouwen tijdens je 35 missies. En je heb slechts één doel voor ogen... Dat van de vijand.



POWERLINE NL 0909/9.000.000 99cpm
B 0900/00000 6,05 BEF 20"/40"

www.playstation-europe.com

Rule n°1:

do not negociate.

Official PlayStation Magazine UK: 9/10

Play Magazine: 84%